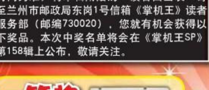


掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.156
专题企划
MY BOSS, MY HERO
格斗游戏BOSS评析
MAY'N
亚洲巡回演唱会
赠票活动开始！
(详情参见P151)
攻略透解
苍翼默示录 连续变换II PSP
地球防卫军2 携带版 PSP
特快专递
力量高尔夫 NDS
御姐武戏 特别版 PSP
研究中心
勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版 NDS
PSP 最终幻想IV 完全收藏
PSP SD高达G世纪 世界

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2011年5月9日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第158辑上公布，敬请关注。





一等奖

M3 DSR 烧录卡 6名

二等奖

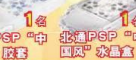
北通“MVP球王2无线六轴震动手柄” 2名

北通MVP特洛伊无线震动版 2名

北通动力堡垒（普通版） 2名

三等奖





北通动力堡垒（迷你版） 1名

北通“魔方炫音”耳机 1名

北通PSP“中国风”胶套 1名

北通PSP“中国风”水晶盒 1名

北通USB数据线312 1名

北通“灌电金刚” 1名




本次活动赞助厂商及网站：GBalpha（GBalpha（中国）有限公司）、北通 BETOP、PEGA

《掌机王SP》第154辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 NDS烧录卡 6名



城市	姓名
郑州市	李加宇
中山市	刘榕仁
盘锦市	王海东
常州市	易超凡
包头市	张宇隆
上海市	周宇坤

二等奖 北通动力堡垒 5名

城市	姓名
桂林市	黄立
南宁市	黄志毓
广州市	彭帆
杭州市	王超杰
太原市	谢昊良

三等奖 掌机周边 6名



城市	姓名
上海市	曹晨
茂名市	陈子堂
深圳市	李振禹
温州市	魏心力
苏州市	夏劭玮
锦州市	邹茗

《掌机王SP》第154辑DVD问答—中奖名单

答案：A

PEGA精美游戏周边 3名

城市	姓名
成都市	高翔
福州市	郭曜宇
茂名市	梁锡业

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑特别关注









卷首语

自小学得到人生第一台GB，掌机似乎就与自己打上了解不开的结。时过境迁，如今二十四岁的小伙子，依然在节假日躲在家里，两手托着一块黑色的"砖头"把玩得不亦乐乎。最近小伙子的父母亲戚开始为他的今后事张罗，亲戚也经常在QQ对他问个不停。其实小伙子的要求并不高，假若能够找到一个愿意依偎在他身旁，一起打开Wi-Fi，把游戏光标移到Multiplay，按下START的女孩就足够了。

酷洛洛

CONTENTS

掌机王SP VOL.155





封面用图：苍翼默示录 连续变换II
封面设计：澄香

主　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　行：（0931）4867606
开　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　次：2011年4月第一版
印　次：2011年4月第一次印刷
印　张：6
印　数：0001-3500册
字　数：220千字
出版日期：2011年4月
定　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-621-2

口袋光环 VOL.156

掌机情报站

黄金眼

前线狙击

新作拼盘

特快专递

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
NGP	PSP后续机种暂名，SCE公司出品

PORTABLE GAME

掌机情报站

NEWS STATION

文 雷伊



2010年度日本游戏市场规模约4726亿日元，PSP和PS3分别首次超越NDS和Wii

日前，日本著名机构Enterbrain对2010财年（2010年3月29日～2011年3月27日）的日本游戏机市场发表了统计报告，全体规模达4726亿日元，其中硬件市场占1706亿8000万日元，软件市场占3019亿2000万日元，两者相比2009年度的数据均有所缩水。硬件缩到前年的79%，而软件缩到前年的90.7%。

市场规模比较		
项目	2010年度（52星期）	2009年度（52星期）
硬件	1706亿8000万	2161亿8000万
软件	3019亿2000万	3328亿9000万
合计	4726亿	3328亿9000万

统计显示，日本去年最畅销的硬件是PSP，共计卖出264万499台，排在第二位的是卖出252万3142台的NDS，而于今年2月26日发售的新掌机3DS在一个月内卖出80万1423台。PS3则以140万7126台的成绩获得家用机类的销量冠军，Wii和Xbox360紧随其后。这是游戏机进入次世代以来，PSP和PS3分别首次在日本超越对手的NDS和Wii。





各硬件的销售台数	
机种	销量
NDS	252万3142台（累计3259万8870台）
3DS	80万1423台
PSP	3019亿2000万
Wii	4726亿
PS3	264万499台（累计1686万7853台）
Xbox360	19万5563台（累计144万8665台）

注：其中NDS的累计销量为NDS、NDSL、NDSI的销量之和，PSP为PSP和PSP go的销量之和。

软件中，Pokemon出品的NDS游戏《口袋妖怪　黑·白》以514万9022套的优秀成绩位居榜首，第二位的是Capcom的知名狩猎游戏《怪物猎人　携带版　3rd》，共计卖出437万2182套。

2010年度软件销售前五					
第一名	口袋妖怪　黑·白	机种：NDS	厂商：Pokemon	发售日：2010年9月18日	推定销量：514万9022套
第二名	怪物猎人　携带版　3rd	机种：PSP	厂商：Capcom	发售日：2010年12月1日	推定销量：437万2182套
第三名	Wii Party	机种：Wii	厂商：Nintendo	发售日：2010年7月8日	推定销量：182万6857套
第四名	勇者斗恶龙　怪兽统领者2	机种：NDS	厂商：Square Enix	发售日：2010年4月28日	推定销量：128万3423套
第五名	超级马里奥　银河2	机种：Wii	厂商：Nintendo	发售日：2010年5月27日	推定销量：95万6853套



稻船敬二新东家确定

2010年10月末闪电退社的Capcom著名制作人稻船敬二（代表作《洛克人》、《鬼武者》、《鬼泣》等系列）如今终于找到新东家，这次稻船令人惊讶地同时加入两家公司，分别是位于大阪的Comcept和东京的Intercept。

Comcept创立于2010年12月1日，该社强调“有趣、开心、恐怖、感动”4个要素，活跃于游戏、影视和书籍等多个领域，业务内容除了家用机游戏外，还包括网络游戏和手机游戏等多个项目。

Intercept则创立于2011年1月12日，办公地位于东京品川区，主要业务是家用机游戏的企划和开发，官网以“家用机游戏的全新挑战”、“谁也无法模仿的原创”、“凝聚人心的吸引力”和“超越时代”为关键词。稻船在这两家公司究竟如何展开业务？推测上是Comcept侧重制作企划方案，而Intercept负责具体开发，我们也衷心希望带给玩家无数感动的稻船能在新的岗位上再次奉献出精彩的作品。

事件 “眼镜厂”Banpresto与BEC宣布合并，成立统合开发组B.B.Studio



4月1日，为NBGI开发过众多游戏的Banpresto和BEC宣布合并，新公司名为B.B.Studio，“B.B.”分别是两家公司的首字母缩写。Banpresto旗下的“《超级机器人大战》系列”深受广大“萝卜”迷的喜爱，而BEC则出品过《机动战士高达战记 U.C.0081》、《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁》等知名作品。新成立的B.B.Studio第一个项目就是于4月14日发售的《第2次超级机器人大战Z 破界篇》。不少《机战》饭或许会因为“Banpresto”名字的逝去而感伤，不过新公司的社长依然是《机战》的总制作人寺田贵信，他宣称今后将继续把原Banpresto旗下的各品牌发扬光大。

软件 3DS游戏《超级街头霸王IV 3D》全球出货量超过100万



4月12日，Capcom官方宣称自社在次世代掌机3DS上发售的第一款作品《超级街头霸王IV 3D》全球出货量达到100万套。“《街霸》系列”于1987年推出第一作，1991年的《街霸II》以革新性的对战系统成为话题作品，风靡全世界，从此打响名号，并在之后创下全系列出货3100万套的骄傲记录。《超级街头霸王IV 3D》配合3DS的立体成像功能追加了特别视角，并搭载通信对战功能，下载分享、触摸屏出招等活用3DS机能的新要素也获得广大玩家的好评。当前，Capcom正积极着手于开发《生化危机 佣兵 3D》、《生化危机 启示录》和《洛克人DASH3》等3DS游戏，多平台战略、推动新平台的摸索研究并追求最大利益是公司的基本方针，努力为全世界玩家提供质量优秀的高素质游戏。

4月4日 人气女性向漫画《公主小姐》（MISS PRINCCESS ミスプリ！）预定在NDS平台上游戏化，制作公司是Koei Tecmo Games。原Koei公司在合并前就很擅长制作女性向游戏，这次的《公主小姐》是一款SLG，详细细节尚未公布。角色设计由原作者青月圆担当，画风华丽，玩家要扮演女性主人公与各式角色相遇，经历开朗且充满乐趣的灰姑娘故事。



EVENT 事件

PlayStation Network再为东日本大地震募集捐款1亿960万日元

日前，SCE在PSN上提供了特别主题下载，截止到2011年3月31日于全球共募集到1亿960万日元的资金，用于支援东日本大地震的灾后重建。该募集于3月19日在北美、3月24日在日本正式推行，购买该主题的全部金额都将捐出。活动总共在40多个国家展开，港服也提供20、60、100和200四个价位（单位“港币”）的购买项目。这些钱将通过各大洲的红十字会和慈善机构发放，支援受灾地区。



3DS众大作陆续确定发售日

受地震影响而宣布延期的3DS游戏《钢铁潜水员》、《死或生 次元》和《海贼王 无限航路SP》确定了新发售日，分别将于5月12日、5月19日和5月26日与玩家见面，此外在去年E3上就公布《塞尔达传说 时之笛 3D》和《星际火狐64 3D》闪电也将发售日定在6月16日和7月14日。这次的《塞尔达传说 时之笛 3D》由任天堂外包给Grezzo公司开发，该公司由前Square Enix的石井浩一创立，石井浩一曾负责过“《圣剑传说》系列”的开发工作。





EVENT 事件

《MHP3》猎人祭5月1日降临香港



适逢5.1黄金周，日本游戏界最大“狩猎”盛事——怪物猎人狩猎祭（Monster Hunter Festa）即将来到香港与大家见面，而本次由SCEH主办，Capcom全力支持的“Monster Hunter Portable 3rd黄金猎人祭”，将于2011年4月30～5月2日，一连3日于尖沙嘴海港城海运大厦二阶SportX多功能运动场举行。这是首个香港官方认可，专为狩猎迷及新玩家而设的活动。除了比赛项目外，也有不少热点活动，例如活动期间前10名在现场购买《MHP3》PSP限定版套装的玩家将可以获得999千足纯金的“黄金猎人”证书；参加“猎人毕业考试”并完成指定任务的玩家可以获得由《MHP3》制作人辻本良三签名的毕业证书；还有各种现场赠品等待玩家领取。





4月5日 人气漫画《日常》在推出四月动画新番后又决定移师PSP，PSP的本作是一款包含经营要素的AVG。玩家要化身银河系电视台的制作人，为提高收视率积极介入《日常》的世界。由于原作收录了大量不合常理的无厘头事件，这次玩家可谓真正开启了“上帝视角”，俯瞰芸芸众生，并选择其中的角色体验其剧情。



4月5日



原定于5月19日发售的3DS游戏《深渊传说》日前宣布延期，本作移植自PS2版同名游戏，出色的剧情和战斗系统令其在系列中享有良好的口碑排名。针对此番延期，厂商并没有给出明确理由，新的发售日目前还处于未知阶段。

4月6日



3月24日《最终幻想Ⅳ 完全收藏》刚发售不久，SE就把系列正统第五作《最终幻想Ⅴ》于4月6日搬到Game Archives。Game Archives是将过去发售的PS游戏以及PC引擎用游戏，放到PlayStation Store上供用户下载到PSP或PS3上游玩的平台，用户花上1200日元（约合人民币100元）可购买到本作。《最终幻想Ⅴ》是早期《FF》中极具系统乐趣的一作，拥有良好的口碑，自由的职业变换和对细节的细腻把握均赢得广大玩家的好评。

4月7日

Level-5于本日宣布，原定于2011年春发售的NDS推理游戏《神秘屋》将延期至2011年内发售，延期理由为“为追求游戏品质，制作出令玩家满意的作品，我们还需要一定的时间来完善”。

4月8日



今年是索尼克诞生20周年，SEGA公司推出纪念活动乃至游戏都属玩家的意料中事。当天在SEGA的20周年纪念官网上公开了一段神秘影像，玩家可看到两个索尼克一同滑翔的飒爽英姿。这是否预示着索尼克的新作即将公布？让我们拭目以待。

4月12日



原PS2知名RPG《Persona4》于本日宣布制作动画版，播映时间目前未定。“《Persona》系列”是由Atlus打造的RPG名作，其前三作都发售了PSP移植版，而此次动画化不免让人猜测《P4》乃至“《P》系列”的新动向。动画是为未知的“P4 携带版”造势？抑或《P5》即将展开制作？无论哪一种猜测都能令FANS欣喜不已。

4月13日

SE在6号将《FFⅤ》搬上Game Archives的一周后，该社又预定提供旗下另一款人气作品《最终幻想Ⅵ》的下载。《FFⅥ》庞大的科幻世界观与之前5款正统作品在风格上迥异，多主角的设置和细腻的剧情一直为FANS津津乐道。本作的配信日期和售价尚且不明。

4月14日

NBGI知名音乐类游戏《太鼓之达人》宣布在PSP上推出新作《太鼓之达人 携带版DX》（太鼓の达人ぽ～たぶるDX）。游戏是系列诞生10周年的纪念性作品，玩家可跟随乐曲的节奏敲击太鼓，体验节日的乐趣。本作预定先行收录70首人气曲目，待游戏发售后还会采用网络配信的方式追加新曲目。目前游戏公布的情报不多，玩家可在全国巡回模式下挑战各地的道场主，完成全国制霸，曲目包括J-POP、动画音乐、民谣、NBGI原创等多种类型，《怪物猎人》和《偶像大师》的经典音乐也会在游戏中客串登场。



4月14日



MMV于本日宣布了3DS平台的美少女新作《闪乱神乐 少女们的真影》（闪乱カグラ －少女达の真影－），本作由开发了《勇者30》的高木谦一郎牵头打造，是一款大打擦边球牌的横向卷轴ACT。玩家要操作忍者育成机关“国立半藏学院”的在籍少女，向恶势力发起挑战。除了漂亮的人设和华丽的战斗画面外，快速冲刺、二段跳、空中连技等富有忍者风格的动作也是游戏的特色，少女们之间也会发生各式有趣的小故事。



Lancer
从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

亢奋的Capcom

近期日厂们集体亢奋，继Level-5宣布要公开20款新作，Capcom也等不到E3开幕便早早发威。Capcom CAPTIVATE 2011公布的6款大作结结实实地给众卡饭们打了一支兴奋剂，这个旨在展示Capcom高清大作实力的活动本来没掌机什么事，但是在活动中公布的一则新闻却是近期最值得振奋的3DS相关消息。在3DS首发销量目标落空、任天堂股价持续大跌、媒体对3DS反应冷淡等负面消息弥漫之时，《超级街头霸王IV 3D》出货百万的声明刺破迷雾，给3DS带来了一线光明。

关于3DS的全球软硬件销量，目前尚未有官方统计数据，不过在软件销量排名方面，大致可以确认《超级街头霸王IV 3D》在第二或第三的位置，与排名第一的《任天狗+猫》应该相差不多。据非权威市调机构VGCHARTZ的数据，截至4月3日，《超级街霸IV 3D》实际销量应该不超过30万，不过以目前的销售趋势推算，过一年半载后把百万出货卖光也不无可能。不过要把那几十万的存货放在零售商们宝贵的货架上蹲一年，也确实有些难为尚未从经济危机中复原的零售商们。自金融风暴以来，欧美零售商们把进货渠道卡得严严实实，进货数量以保守为大原则，即使是热销大作，也不会太过冒进。《超级街霸IV 3D》能达到这么大的发货量，对于一部任系新主机上的第三方游戏来说确实反常。也许对零售商影响力巨大的任天堂向Capcom提供了一定的援助。任天堂迫切希望第三方全力拥护3DS，所以首发游戏中必须要有一个成功的榜样，《雷顿教授》与《街霸》都是具有国际影响力的牌子，而《街霸》又是一款典型的传统游戏，更适合向世界证明3DS可以为第三方传统大作提供广阔市场。

为了改变其主机与第三方水火不容的现实，任天堂可谓煞费苦心，3DS首发游戏中第一方阵容不足可能也是一种“舍己为人”的行为，目的是避免第一方大作太强势，对第三方的游戏销售造成强烈排挤效应。在智能手机的冲击之下，任天堂原本在休闲游戏领域的强势变为劣势，任天堂比过去任何时候都更需要第三方的强援，需要第三方的传统大作对抗那些铺天盖地的1美元游戏，需要那些必须使用按键才能玩出味道的核心向大作。《超级街霸IV 3D》的百万出货声明铿锵有力，会让一些摇摆中的第三方吃下一颗定心丸。

《超级街霸IV 3D》百万声明公布的同时，任天堂也公布了《塞尔达传说 时之笛3D》等大作的发售时间，明显是对3DS首发不够给力而做的补救措施。任天堂为第三方游戏让了路，却因为第一方大作不足而影响了主机的首发销量目标，而主机的销量是第三方更重要的参考指标。3DS日本发售六周后，单周销量竟被PSP反超，索尼同时在欧美将PSP售价下调四分之一，在日本则是集中公布大批新作，堵截3DS的用意明显。Capcom对PSP也颇为亢奋，《暖洋洋的艾鲁村》续作适时公布，《MHP3G》也许会随《MHP3》出货500万声明公布之时正式公开。硬派的Capcom在这场围绕传统游戏的掌机硬仗中扮演着举足轻重的角色，任天堂要抓牢核心市场，至少在日本地区绝不能少了《怪物猎人》这个牌子。Capcom不大可能放弃500万的PSP《MHP》玩家，但是如果其3DS游戏销量继续给力，未来《MHP》采取跨平台策略也不无可能。



Darkbaby

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。



冷场

继承着游戏史上最畅销主机血裔的3DS，其本土的初期销售成绩却是任天堂历代最低（传说中的VB除外），至今历时八周依然没有突破百万大关，实令诸多事先看好的业界人士们大跌眼镜。对于3DS目前的境况，有着太多任天堂事先无法预测的意外，用"天灾人祸"四个字足以概括之。

2011年4月11日，日本经济产业省将福岛核电站核泄漏事故等级上调为最高的7级，对于这个覆盖到世界第三大经济体约40%版图面积的空前灾难，足以称之为人类有史以来最严重的能源危机。与此同时，中东地区多米诺骨牌式连续爆发的社会动乱也对全球经济进一步造成了沉重打击。诞生于乱世的3DS似乎注定了命运坎坷，大量新作延期发售或中断宣传造势活动，更致命的是任天堂在时下举国哀痛的氛围下再行大力宣传娱乐消费产品显然不合时宜，因此3DS的市场推广计划陷入了停滞状态。

至于目前PSP的优势地位原本便在意料之中，该主机目前正处在大作迭出的绝顶期，颇类似1995年SFC那个堪称空前绝后的黄金年代。至于灾难对于市场造成的严重影响，市场完熟商品的受创程度明显会小于全新商品，更何况3DS目前的市场价值远未至深入人心的程度。

面对冷场的尴尬局面，任天堂展现出异样的平静，近年来在公众场合非常活跃的社长岩田聪也久未露面。经过相当长时间的软件荒以后，任天堂日前终于列出了5～7月间3DS的软件阵容，其中包括了《塞尔达传说 时之笛 3D》和《星际火狐64 3D》这两款名作重制版，不过人们在欣喜之余却发现两作居然均为外包开发，更让外界猜想业界赫赫有名的情报开发部EAD（宫本茂领军）到底正在忙些什么？

任天堂是一家善于在逆境中发展的企业，3DS目前所处的市场环境远比NDS时期更为复杂，竞争对手非止索尼一家，苹果ios平台和SNS社交网页游戏等全新流行方向都极大分流了传统消费人群，市场的推广将更加困难。对于处于异常动荡时期的日本本土，盲目投入巨资进行市场宣传惟有事倍功半的效果，任天堂目前暂时采取静观态度等待时机，另一方面暗中搜集有力筹码准备适时进行反击，其未来的战略重点必然是6月间举行的E3游戏展。今年的E3将是索尼NGP面向外界的首秀，展示成功与否直接决定其未来命运，任天堂必然会全力以赴夺取外界的眼球，给予NGP沉重打击。除此之外，苹果公司特意选择E3同时期举办全球开发者大会（WWDC2011），其向传统游戏产业挑衅之意昭然若揭，任天堂自然也不甘示弱，必定会拿出一些足以对抗的秘密武器。

虽然已经出现了长卖倾向，3DS版《任天狗+猫》目前的市场表现已经充分证明了光靠吃老本是无法包打天下的，哪怕是业界NO.1的任天堂同样如此。事实上在主机发售前岩田聪就已经清楚的对外界表示如何始终保持消费者的新鲜感是软件开发最严峻的课题，当《脑力锻炼》和《任天狗》等已经不再时髦，任天堂必须再度发掘出能够形成社会话题的流行游戏，然而这一切都需要足够的研发时间。除了自身的努力以外，任天堂还必须进一步强化和第三方的合作关系，此番确实体现出了足够的诚意，该社有史以来第一次让第三方游戏夺取了首发销量冠军。虽然遭遇了一连串的意外，目前已经有Capcom的《街霸Ⅳ》率先宣布全球出货突破百万大关，对于一款已经跨越多个平台的格斗游戏来说足可谓成绩斐然。3DS现时的不如意肯定会影响部分第三方的参与热情，任天堂必须加紧业务提携工作，Capcom、Konami和SE这三社的动向将决定未来胜利天平的倾斜方向。

近日3DS失败论甚嚣尘上，恍若当初NDS推出初期的那一幕重演，很多人喜欢将任天堂的成功归结为幸运，然而他们忘记了实力才是决定命运的关键所在，幸运不会永远眷顾某人或某家企业，不懈的努力才是成功的基础。





在写完本辑“游人望远镜”后，酷洛洛马上要跑去某地方丢人现眼了（掩面），如果有机会的话会给大家写一下事后检讨的。话说本辑栏目来了一位新嘉宾，正好与近日推出的热血大作不谋而合，他是……？



志仓千代丸

5pb.社长，著名作曲人、作词人、游戏音乐制作人



买来了iPhone用的钢琴键盘，今后何时何地都能够轻松地作曲了。现在正努力地翻译使用手册……

3月29日

“iPhone要摔烂了！”这么胡说一句后，过的不久iPhone真的摔烂了，这是和等的蝴蝶效应呀……



4月6日

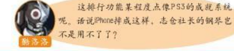
粉碎的iPHONE 4

“5pb.游戏排行功能”是5pb.所属AVG的成绩统计系统，玩家们各自的游戏达成度，游戏时间以及有哪些玩家在玩同一个游戏，都可以在线上查看。而今后我们公司的AVG都将加入这一功能，务求将所有游戏的玩家成绩都整合在一起。



■第一款搭载该功能的游戏，APP平台的《混沌思绪：诺亚（Lite）》。

4月4日



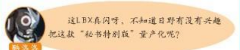


日野晃博

LEVEL-5董事长兼社长

秘书S花了一个月作出来的大作。另外女忍者（《纸盒战机》中川村亚美使用的LBX）早已经做出来了，太厉害了，真有耐性。

11月11日





《纸盒战机》『阿列基斯』特别版登场？

「小島强推」周边介绍



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”导演




SCE作为限定生产品提供给台北电玩展的“《MGSPW》×《MHP3》”合作马克杯，超稀有周边呀。

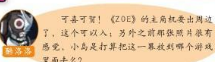


公司节电期间偶发性的梦幻灯光场景。



秀一下明天发售的杰夫提。

4月11日



酷洛洛

可喜可贺！《ZOE》的主角机要出周边了，这个可以入；另外之前那张照片很有感觉，小岛是打算把这一幕放到哪个游戏里面去么？



寺田贵信

“《超级机器人大战》系列”制作人。

“眼镜”公司不再

大家好，我是寺田。

从4月1日起，本人所属的公司“Banpresto”与“BEC”宣布正式合并为“B.B.Studio”。

进来Banpresto差不多20年了，如今Banpresto这名字被去掉，多少有点寂寞，但同时也让人感到一股突然想加油的冲劲。另外虽然公司名改变，但今后依然会以NBGI的Banpresto品牌推出作品的。



4月5日

酷洛洛

题外话，喜欢《机战》的朋友不妨看看近期完结的TV动画《机战OG2》最终话，会有意外发现哦！



神谷英树

《大神》、《鬼泣》之父，现任白金工作室游戏制作人



赏樱花了！



来到赏花现场……



酷洛洛

表示还没有过樱花的酷洛洛路过……



在这就不要拘束，尽情干杯！

4月11日

掌机销量榜 TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

3月底4月初，日本市场卖得最为优秀的游戏均是“复刻”或“强化”版本，拔得头筹的是《DQMJ2P》，原本就注重系统的该系列此次变得更为耐玩。第二位的《圣诞之吻 收藏版》再次展示出该系列的强大人气，复刻的美少女游戏取得如此销量委实难能可贵。硬件方面，新兴机种3DS由于缺乏软件支持，销量再次跌到PSP之下，不过从5月开始应该会再有起色。

软件销量（日本） 2011年3月28日～4月3日

1 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル

■Square Enix■RPG■2011年3月31日■4440日元

NEW 本周销量 16万8740套 | 累计销量 16万8740套 | NDS

虽说只是一款资料篇性质的游戏，但本作新增的100多种怪物以及面向对战而做出大幅改动的怪物能力无疑是非常厚道的，大大加强了联机对战的专业性。虽说前作中大部分怪物都可以传到本作中，但成长率和等级却全部归零，想要培养出满意的怪兽依旧需要花费不少时间。

2 圣诞之吻 收藏版

アマガミ（エビコレ＋）

■角川Games■AVG■2011年3月31日■5040日元

NEW 本周销量 8万9672套 | 累计销量 8万9672套 | PSP

众多事实证明恋爱AVG在掌机平台上确实能焕发第二春。《圣诞之吻》虽说也是一款复刻移植作品，但其高素质令众多玩家仍旧心甘情愿地买账。系统独树一帜，附加的麻将游戏又非常有趣，大量语音穿插其中，可见厂商并没有一丝敷衍了事的态度。推荐给所有喜好恋爱AVG的玩家。

3 最终幻想IV 完全收藏

ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション

■Square Enix■RPG■2011年3月24日■5980日元

NEW 本周销量 2万9503套 | 累计销量 13万1016套 | PSP

4 苍翼默示录 连续变换II

ブレイブルー コンティニュアムシフトⅡ

■Arc■System Works■FTG■2011年3月31日■5229日元

NEW 本周销量 2万4310套 | 累计销量 2万4310套 | PSP

5 职棒家庭棒球场 2011

プロ野球 ファミスタ 2011

■NBGI■SPG■2011年3月31日■6090日元

NEW 本周销量 1万3234套 | 累计销量 1万3234套 | 3DS

6 怪物猎人 携带版 3rd

モンスターハンターポータブル 3rd

■Capcom■ACT■2010年12月1日■5800日元

↓ 本周销量 1万2946套 | 累计销量 438万5128套 | PSP

7 异说 012 最终幻想

ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

■Square Enix■FTG■2011年3月3日■6090日元

↓ 本周销量 1万2520套 | 累计销量 42万6647套 | PSP

8 雷顿教授与奇迹假面

レイトン教授と奇迹の假面

■Level-5■AVG■2011年2月26日■5980日元

↓ 本周销量 1万947套 | 累计销量 25万6714套 | 3DS

9 任天狗+猫

nintendogs + cats

■Nintendo■ETC■2011年2月26日■4800日元

↓ 本周销量 1万545套 | 累计销量 17万8322套 | 3DS

10 梦幻之星 携带版2 无限

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

■SEGA■RPG■2011年2月24日■5040日元

↓ 本周销量 9682套 | 累计销量 31万9404套 | PSP

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年3月28日～4月3日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	4万3178台	80万1423台
NDSi	1万9329台	47万4258台
PSP	4万8156台	62万4389台
NDSL	751台	2万394台
PSP go	539台	1万5228台

3DS累计销量：80万1423台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3261万8950台

PSP+PSP go累计销量：1691万6548台



黄金眼

栏目主持：胧月



4月上旬缺乏高关注度的掌机游戏，大家关心的《第2次超级机器人大战Z 破界篇》将留到下辑评分。3DS的《职棒家庭棒球场 2011》有着诸多进化之处，是既可休闲又可深究的运动类游戏。《地球防卫军2 携带版》脱胎于口碑不甚好的“《廉价》系列”，虽有着各种弊病，亮点也不容抹煞，特摄迷可适当关注。

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

职棒家庭棒球场 2011



以实名职业棒球选手为卖点的“《职棒家庭棒球场》系列”最新作，在主模式梦之锦标赛模式中，玩家可以自己的原创队伍登顶，并且这次事件和登场角色都有所增加。

乌冬 游戏的内容质量一如既往地高，锦标赛模式集收集与育成要素于一身，很容易令人深陷其中。相比同类棒球游戏，本作更强调的是“游戏棒球”，投手拥有类似必杀技的决定球，灵活利用连续三振也不是梦想，而且这次还追加了新的攻守动作，使比赛激烈程度更上一层。不满的地方主要集中在操作和系统，首先滑杆操作的手感没十字键好，总会觉得球员的反应要比操作慢一拍。系统部分主要是游戏的模式太少、读取时间过长，另外既然登陆3DS了，用不到邂逅通信还是有点可惜，比如如果可以用邂逅通信交换球员卡的话就不错。 **7**

总分 **22**

画面	★★★☆☆
操作	★★★☆☆
系统	★★★☆☆

阿鲁 集结、育成棒球选手是游戏的一大魅力，而本作中的事件和登场角色增加了不少，可选择性更多。遗憾的是本作不支持邂逅通信。 **7**

胧月 操作简单易懂，游戏体验轻松愉快，追加了冲刺盗垒的新动作令攻守更具乐趣。不足之处在于购买卡片后不能立即编成，操作略显繁琐。 **8**

■プロ野球 ファミスタ 2011■卡片■NBGI■SPG■2011年3月31日■1～2人■无对应周边

地球防卫军2 携带版



PS2上“《廉价》系列”的同名作品移植作，游戏在原作的基础上，新增四人联机模式、新武器、新敌人以及新任务，玩家将手执武器，与来自外星的侵略者展开激战。

酷洛洛 作为移植作游戏素质可圈可点。炫丽的武器效果以及满屏的怪物，让人在整个流程都觉得爽快十足，尽管视觉调整略微不便、画面与前期宣传影像有点出入、怪物较多时会出现掉帧，但也不会太影响到玩家攻关的兴致。PSP版一些新增的元素反而有点画蛇添足的感觉，其中的新增怪物普遍难度偏高，这些插入到原有流程的新关卡导致流程的难度梯度出现了不平均，未经调整的两个兵种在普通难度也显得力不从心。操作方面也需要多多改善，戏让玩家频繁切换操作也不是办法。四人联机虽好，但协力模式确实没必要做成可以互伤队友，那也就失去了联机的乐趣了。 **7**

总分 **19**

画面	★★★☆☆
爽快度	★★★★★
操作	★★☆☆☆

乌冬 游戏画面远达不到宣传影像中那种质量，而且同屏敌人数量一多就会有些拖慢，不过相比这些，最受不了的还是视角，经常会打着打着就弄不清自己身在何处。 **5**

白菜 同屏大量出现敌人的时候会有点拖帧，但并不影响作品本身的乐趣。最大的乐趣在于联机游戏，玩家手持多种武器相互帮助，一同对抗异形生物，值得推荐。 **7**

■地球防卫军2 PORTABLE■UMD■D3 Publisher■ACT■2011年4月7日■1～4人■无对应周边

皇家骑士团 命运之轮

タクティクスオウガ 运命の轮

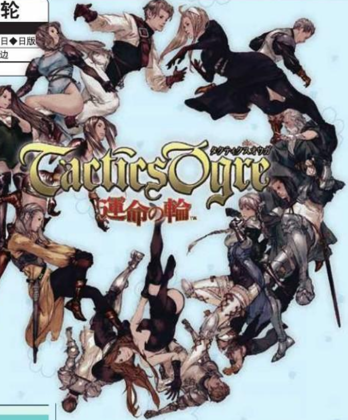
PSP ◆Square Enix◆S・RPG◆2010年11月11日◆日版◆1人◆5980日元◆无对应周边

游戏时间：130小时以上

黄金眼评分 28

文 阿鲁

黄金珍藏



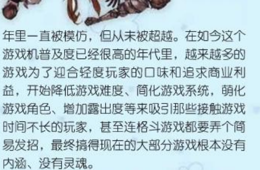
在如今这个将利益视为一切的浮躁年代，任何一款游戏都有可能被复刻或移植，对于冷饭热炒这一做法相信大多数玩家都已经习以为常了。不过虽然都是炒冷饭，但炒出来的素质却参差不齐，大部分都是加一两个新要素、新图片、新语音就拿出来骗钱。蛋炒饭人人都会，但是能做到真正好吃的人却屈指可数，复刻游戏也是如此，一个好的复刻游戏就像一碗好的蛋炒饭一样需要真正有本事的人才做得出来。



游戏的定位

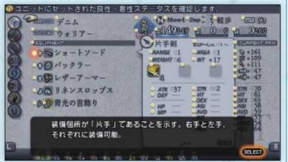
一款游戏的定位就和一个人的人生目标一样重要，一个人如果找不到自己的人生目标，那注定一辈子过着迷茫的生活；一款游戏如果没有明确的定位，那注定是不会被玩家持续关注的。《皇家骑士团》从一开始就有着很明确的定位，那就是核心向，这款游戏做出来就是为核心玩家提供服务的，系统就是要弄得那么复杂，关卡就是要做得那么难，打不过就自己练级练技术去，只有有个性的导演才能创造出惊世骇俗的电影，也只有有个性的游戏制作人才能制作出被玩家广为传颂的游戏。

15年前，在家用主机普及度还不算高的年代里，松野泰己在SFC平台制作的《皇家骑士团2》就获得了许多玩家的好评和认同，甚至被誉为S・RPG界的巅峰之作，其后的十多年里一直被模仿，但从未被超越。在如今这个游戏机普及度已经很高的年代里，越来越多的游戏为了迎合轻度玩家的口味和追求商业利益，开始降低游戏难度、简化游戏系统，萌化游戏角色、增加露出度等来吸引那些接触游戏时间不长的玩家，甚至连格斗游戏都要弄个简易发招，最终搞得现在的大部分游戏根本没有内涵、没有灵魂。



在沉寂了多年之后，那个被称为鬼才的松野泰己复出了，并且为玩家们带来了15年前惊世之作《皇家骑士团2》的复刻版，让人欣慰的是这款复刻作品除了追加大量新要素外，原有的素质和内涵依旧保留了下来，依旧复杂的系统和高难度的关卡让玩多了简单游戏的本人一时间还有点不适应。游戏没有华丽的CG，没有拖沓的过场，系统依旧复杂多变，即便玩过原作也需要花不少时间来熟悉和研

究，关卡难度和同类游戏相比高出不少，后期对出战成员的职业非常考究。这就是本作的真实面貌，将原作的内涵毫无保留地诠释给了如今的玩家，完全没有顾及到轻度玩家们的接受能力，当然也无需顾及，因为这本来就是为深度玩家、老玩家准备的一份厚礼！



▲看到如此多的英文加数字，有多少人会继续玩下去呢？

游戏的进化

要说这次复刻版和原作相比还是有不少变化，首先取消了个人等级的概念，在复刻版里只有职业等级，只要职业等级增加了，任何转职或者是直接雇佣的该职业角色，初始等级就是职业等级，省下了不少练级的时间；战斗中攻击命中敌人或自己人时不再获得经验，而是战后根据杀敌数、出场职业数等条件来平均分配经验，虽然没了以前丢石头升级法的乐趣，但这一修改无疑提高了游戏的平衡性，杜绝了无谓练级的行为。

“命运之轮 世界”系统的出现让玩过原作的老玩家们拍手叫好，以前为了完成不同的结局需要一遍又一遍地从头再来，而游戏本身的难度又非常高，想通关需要花费非常多的时间，非深度游戏宅很少有人当年亲眼见证过所有结局的，而在本作中之需要通关一次，就可以利用“命运之轮 世界”系统返回以前章节的节点，并且队伍成员的所有能力全部保留。虽然可以返回过去的章节，但战斗中敌人的等级是根据玩家队伍平均等级来定的，因此难度并没有因此降低，依旧需要认真面对每一场战斗。但即便是这样，也比之前每次都重新开始游戏要轻松了不知多少倍，是非常人性化的系统。

“命运之轮 战车”系统类似于象棋、围棋里的悔棋，这也是复刻版最为新玩家们服务的系统了。在S·RPG中，特别是《皇家骑士团》这类难度较高的游戏中，玩家走错一步就有可能全盘皆输，虽然可以通过S/L大法来弥补错误，但频繁地S/L无疑影响游戏的流畅度以及玩游戏时的心情，与其频繁地S/L，还不如直接提供一个可以反悔的系统，这样不但可以节约不少存档读档的时间，还可以研究敌方的具体行动，找出敌人的行动规律，增强自身的进攻或防守意识，在反悔的同时提升自身对各种战术的把握和全局观。粗略看来这是一个迎合轻度玩家的系统，其实这种想法是完全错误的，轻度玩家很有可能在职业的选择和配置界面就被卡住了，玩了半天不知道法师如何使用魔法的玩家肯定不在少数，而各职业的配合、武器和技能的选择等都是需要深度研究的，但光靠一个“命运之轮 战车”来玩本作，想通关都是几乎不可能完成的任务，更别说通关后的一堆隐藏任务了。可以说“命运之轮 战车”系统是为新手玩家提供方便，并帮助他们成长为深度玩家的跳板。



▲有了“命运之轮 世界”系统，完成全结局不再是奢望！



NINTENDO DS

恶魔幸存者2			
デビルサバイバー2			
Atlus	S・RPG	预定2011年夏	日版
1人	售价未定	无对应周边	

恶魔幸存者2

Atlus在2008年初曾试验性地发售《女神异闻录 恶魔幸存者》，销量意 外不错，这个品牌被发扬光大也是板上钉钉的事情。然而“女神异闻录”这5个字看来还是摆脱不掉悲剧的“试验体”命运，《Persona》也好《恶魔幸存者》也罢，系列化后就舍弃不用它了。这次的《恶魔幸存者2》依然以“生存”和“时限”为关键词，这次遭殃的可不仅仅是东京繁华区了，整个日本都将面临毁灭的威胁！

13个恶魔召唤师 VS 未知侵略者

名为“七星”的侵略者会每天对日本发动一次袭击。它们究竟是毁灭人类的威胁生物，还是带来福音的救世主？在答案未知的状况下，只有战斗仍然继续着。

侵略者设计者 鬼头莫宏
代表作品：《新世纪福音战士 新剧场版：破》

不少玩家应该和我持有相同想法，那就是这次的侵略者实在很“EVA化”，造型风格像极了使徒。它们总称“七星”，而从目前公布的其中之一“玉衡”来看，其余成员的名字应该也跟北斗七星一一对应，同时也正好对应一周七天。按《女神》的惯例，它们的目的绝非仅仅是杀戮，星移斗转，不同的阵营理念必将再次交战。

星期四的侵略者
玉衡



志島大地：与主人公同校同年级，从小玩到大的死党。性格开朗，不求甚解，他将在本作中面对残酷的命运。

主人公：东京的高中生，在模拟考试的回家途中被卷入异常事件，获得了召唤恶魔的能力。此后的他已经身不由己，必须面对一场场危险的战斗。

新田維緒：与主人公同年级的女生，才色兼备，是男生眼里的大众情人。她缺乏主见，性格上习惯于附和他人的意见。

偶然获得的恶魔召唤能力

▲文弱的高中生在跟恶魔订下契约后获得非凡能力。



▲命中敌方的弱点可赢得一次额外的行动机会。

新要素

因缘系统

与同伴加深羁绊的关键

其他恶魔召唤师都对主人公抱有友谊或恋情，在与他们交流的过程中，不同的选项将影响彼此之间的好感度升降。与角色加深因缘，能获得对战斗有利的技能。

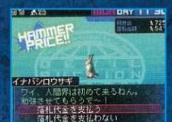


战棋+指令选择

游戏的战斗方式和前作相同，玩家要操控己方小队单位在战略地图上移动，接触敌方单位后执行战斗指令，便会切换进RPG式的指令选择战斗，敌我双方互相完成一轮进攻后退回大地图画面。每个小队由一名召唤师加上两只仲魔组成，与强大的七星作战时，仲魔的个体选择和技能搭配至关重要。



▲部分恶魔需要特殊方法方能合成，收集要素超群。



和前作一样，玩家要在恶魔拍卖行里靠金钱购得恶魔，直接使用它们或用作合体素材。本作的登场恶魔数约为前作的两倍，追加恶魔全书系统，耐玩度大幅提升。

曾在PSP和PS3平台登陆过的“《剑、魔法与学园物》系列”以3D迷宫+2D萌角色的独特魅力吸引了不少人的眼球，如今该系列将在3DS平台继续新学年的冒险。



NINTENDO 3DS			
剑、魔法与学园物3D			
剣と魔法と学園モノ。3D			
Acquire	RPG	预定2011年7月7日	日版
1人	5880日元	对应周边未定	

3DS上的《剑、魔法与学园物》！

舞台为学校的迷宫RPG

冒险的舞台是培养冒险者的“冒险者养成学校”，玩家需要和同校的学生一起完成各种课题（任务），登场的角色包括学校的同学和老师。

在校内有着各种各样的事件



▲大部分剧情都在校内发生，玩家还可以利用校内的设施进行冒险前的准备。

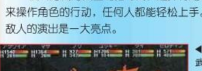
◀▲本作采用全新的剧本，新老玩家都能乐在其中。

大魄力的指令式战斗

战斗方式为典型的指令式，选择特定的指令来操作角色的行动，任何人都能轻松上手。立体敌人的演出是一大亮点。



战斗时的效果和文字演出很具立体感！



◀以指令式战斗的本作不但可以使用武器进行直接攻击，各种魔法和技能的使用也很考验玩家的策略性。



和同伴一起协力击倒怪兽吧！



◀▲大魄力的演出是本作的魅力所在。



迷宫探索

接受任务后就可以前往迷宫进行探险了！密林、沙漠、雪原等美丽场景迎接玩家的到来。



▲雪原场景，巨大的城堡建筑耸立在面前。

隐匿在沙漠之中的古代城市？



▲迷宫中存在着各种陷阱，前进时需格外小心。

新指令“纵览”是啥？

在迷宫中探索时可以使用“纵览”指令，选择之后可以以不同视角观察迷宫周围的环境，这个设定到底有什么深意呢？



难道要观察画面的上方？

意外的相遇！

シスル

つ、ツンデレ学科を学んでるの。よ、よろしくして欲しいなんて思って……思って一えっと。

魅力十足的角色们穿插于冒险之中！

游戏是一个由多个种族构成的世界，因此在游戏中，玩家会遇到各种种族和职业的角色，下面就介绍其中的一部分。



西丝尔（シスル）

『不、不对，才不是那样的！』

性别：女性　学科：傲娇
种族：龙族

莫迪亚鲁（モーディアル）学园一年级学生，同时也拥有普利西亚那（プリシアナ）学院的学籍。专攻“傲娇”学科，但成绩不算好，不过在龙骑士学科上有着非常强的实力。

坦波波（タンポポ）

『哇呼，好可爱！』

性别：女性　学科：妹属性
种族：矮人

莫迪亚鲁学园一年级学生，同时也拥有普利西亚那学院的学籍。性情温和，和谁都能成为好朋友。将来的梦想是成为一名怪兽宠物师。



克雷（クレーエ）

『你们要加入我的海贼团吗？』

性别：女性　学科：海贼
种族：人类

莫迪亚鲁学园一年级学生，梦想是成为驰骋全世界海洋的正义海贼，和好朋友五龙经常打架。

五龙（ウリョウ）

『武士就应该像武士那样活着！』

性别：男性　学科：武士　种族：人类

高千惠（タカチホ）私塾的一年级学生，和克雷是好朋友，与克雷有着一起出海的约定。出生于东方高千惠大陆的武士家族，背负着家族的使命。



克希娜（クシナ）

『所、所谓朋友，才不是你想象的那样。』

性别：女性　学科：巫女
种族：天使

莫迪亚鲁学园一年级学生，来自高千惠大陆的留学生大小姐，在出嫁前先实地考察，不过貌似根本不明白结婚的意义。

NINTENDO DS

谜惑馆 回音之间

谜惑馆 音の间に间に

Capcom	AVG	预定2011年夏	日版
1人	售价未定	对应周边未定	

谜惑馆的导游

欢迎光临（奸笑）

锐意进取的Capcom这次将再打造原创游戏，人设和氛均可用“诡异”形容的本作是一款冒险类游戏，然而它并非单单侧重于剧情。目前公布的截图上甚至没有一句人物对话，操作部分非常多，这不禁让人联想到去年大获好评的《幽灵诡计》。在3DS这个年轻的平台上尚有充分的机能供开发者发挥，以立体音响给玩家带来强烈的临场感，获得不可思议的游戏体验。究竟有怎样的谜题等待着玩家呢？就让我们跟随面相奇异的导游去馆内参观一番吧。

谜之秘密1

立体音响

谜惑館 音の間に間に

3DS的立体成像技术是众所周知的，借助该机能可以更好地展现游戏的特殊世界观。实际上3DS的音源相比NDS和PSP都要好，这次Capcom又导入了立体音响技术来实现角色们的语音和环境音效，使用耳机后，破碎的玻璃、人物的呼吸、脚步声等声音都宛如在身边响起，大幅增强玩家的临场感，因此也推荐玩家在游玩本作时选择静谧的场所，并佩戴耳机。

房间里的奇怪住户

▲无论哪个房间里都居住着富有个性的人们，他们会给玩家带来怎样的奇妙体验？



冒险

馆中设有大量房间

寻找出口的冒险开始了！



▲迷失在谜惑馆内的玩家将逐一探寻各房间。

谜之秘密3 不使用按键的新颖操作

馆内的一切行动均不借助A、B、X、Y等传统按键，而是依靠3DS的特有机能来实现。与房间的住户对话需要借助麦克风进行语音输入，通过倾斜3DS本体查看房间各处，触摸下屏调查可疑地点等等，直观方便。

倾斜机身

▲当视野的四条边出现箭头符号时，倾斜3DS的机身即可转换视野，说不定能发现意想不到的道具。

语音输入

▲玩家向麦克风说出的内容会影响各住户的反应。

触摸屏

◀当屏幕上出现手指图标时可点击触摸屏，这也是实际解谜时最主要的操作。

令人惘然而又层出不穷的谜题





《谜惑馆》的特征是惊人的立体音响

——立体音响很赞啊。

中井实（以下简称“中井”）：这是运用了新技术来实现的，涵盖商业机密，详细原理连开发成员都不知道。现在能公布的有两点，其一是录音采用了特殊的麦克风，其二是录制完的声音要经过黑匣子处理。所以在收录游戏中的立体音响时，我们特意请技术员来到工作室。该技术极强调声音的临场感，听众可从360°全方向用耳朵捕捉到声音，即使单边耳机的声道也能体现出该效果，且与耳机的质量好坏无关。第一次听到该声音的玩家肯定会很吃惊。

——具体到《谜惑馆》的游戏里，玩家会听到怎样的声音呢？

中井：比如在虫子房间可以听到马峰钻进耳朵的声音，其他还有诸如女仆向玩家耳朵“呼呼”的吹气声。自己被胶带一圈一圈捆绑起来的声音也是可以听到的。





驰骋 想象力

谜之秘密4

谜惑馆的各个房间都有出乎意料的事情等着玩家去解决，有些要开动脑筋解答谜题，有些则考验玩家的动手能力，完成规定的动作类小游戏才能通过。

富有个性的各式房屋





体验立体音响

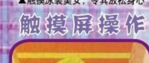
▼◀耳中突然想起黄蜂的声音

虫子房间

按摩房间



▲触摸泳装美女，令其放松身心



触摸屏操作



领略游戏的恐怖！

——尽是些奇怪的声音呢。（笑）

中井：没错。我认为既然是游戏，就该包含乐趣和惊喜，因此接触到这些富有娱乐性的声音也不错。所以希望玩家尽可能佩戴耳机，在安静的环境下游戏。

突然到访的谜惑馆，其真相是……

——谜惑馆是个怎样的地方？



中井：嗯……（苦笑）不可思议的馆……居住着奇怪的人……但他们绝不是惹人厌的家伙……玩家应该会产生“啊，好有意思啊，真想再来玩呢”的想法。玩家要跟随导游按顺序

造访各房间，经历一些或恐怖、或悬疑、或搞笑的事情，我们给玩家准备各种各样的奇妙体验。

——玩起来会很难吗？

中井：不会。这不是需要玩家费脑筋去攻略的游戏，不会卡关。每个房间的游戏时间短则3～5分钟，长则7～8分钟，不会逗留很久。而且在企划初期我们就决定要使用3DS独有的机能，所以玩家无需记忆复杂的操作，没有游戏经验的人也能很快上手。

——制作时的心得方面？

中井：有不少。我们打算靠它在媒体艺术节上获奖（笑）。



▲◀稳稳地拿住3DS机身，就能坚持到烟花燃尽

▲▼点火取暖的休闲房间？

游戏的美工和角色设计均由著名插画家上杉忠弘负责，剧本则由负责过《大神传 小小太阳》、《428》等作品的北岛行德撰写，两位大师会竭力营造出光怪陆离的奇异世界。

▲▶上杉 忠弘的插图颇令人毛骨悚然，构筑起幻想十足的《谜惑馆》世界。



随着发售日的敲定，《佣兵 3D》也公布了更多的资料，除了有两名新角色参战以外，系统的细节也渐渐浮出水面。官方宣布本作将会收录《启示录》的试玩版，更是增添了本作的价值。本辑口袋光环中也有游戏的宣传影像，粉丝们切勿错过！

BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D
バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D

文 苍穹　美编 澄香

上屏幕显示当前分数、连杀数、剩余时间，右下角则是当前武器及残弹数。

滑杆用于控制角色走位和瞄准，利用十字键则能快速切换武器。

迷你地图将在下屏幕显示，利用触摸屏也可以在武器和道具间迅速切换。

性感美丽、意志坚强的女战士

吉尔



▶面对敌人的包围时用范围型武器散弹枪来突出重围。

◀本作中吉尔是以BSAA的装束登场的，不知可否换装。

▶相较于匕首的敏捷灵动，吉尔华丽的腿技更具有杀伤力。

▶屏幕中央清晰的「+5 sec」字样，表明了体术在本作中依旧重要。

◀右下方的三个空格作用尚不明朗，或许是角色能装备的技能？



◀威斯克在5代的佣兵模式中属于高手向角色。

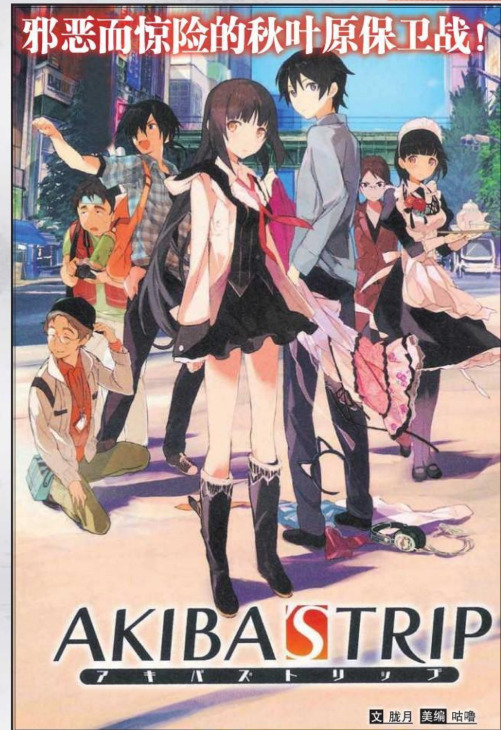
▲一身劲装的威斯克不知是否已得到了Uroboros寄生虫之力。

▲强大的体术依然会是他最有效的武器。

◀在玩家们熟悉的双人合作模式下，本作可通过无线及Wi-Fi进行联机。

▼除了相互扶持、救助外，两人一起对抗BOSS时，压力也会减轻一些。

邪恶而惊险的秋叶原保卫战！



文 胧月 美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

秋叶原之旅

AKIBA'S TRIP

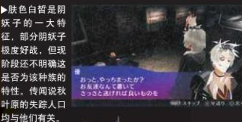
Acquire	A・AVG	预定2011年5月19日	日版
1人	5400日元	无对应周边	

相关报道 Vol.152 P47

宅民圣地秋叶原是无数玩家向往的场所，在这里几乎可以找到包括游戏在内的所有日式宅物，女仆等COSPLAY更让人眼花缭乱。不过在这款游戏里，秋叶原则变成了相当危险的地方，化作人形的吸血鬼自不必说，没准你还会被主人公逮住"非礼"一般。别想着报警了，人家有主角光环。

阴妖子调查报告

本作中的吸血鬼有着“阴妖子”的专有名称，该种族的存在在坊间流传已久，但从未有人亲眼目睹。当秋叶原陆续发生吸血鬼袭击事件后，这些外表如人类却贪婪嗜血的生物才被确认。阴妖子的目的是什么？人类又该如何与之对抗？下面就把目前明确的情报分享给玩家。



▶肤色白皙是阴妖子的一大特征，部分阴妖子极度好战，但现阶段还不明确这是否为该种族的特性。传闻说秋叶原的失踪人口均与他们有关。

特征一：与人类外表相近

阴妖子的外表特征与人类极为相似，很难以肉眼区分。因此为了找出人群中的阴妖子，主人公需要借助特殊的工具。



▲用名为“镜像快照”的装置摄影，阴妖子无法在该摄影设备中成像。

特征二：拥有奇异的身体能力

根据北田清源的回忆录，阴妖子的一大特征就是拥有令人惊讶的生命力，他们再生能力强，负伤之后也能很快痊愈，且运动能力优秀。



主人公

18岁的预备校学生，在调查都市传说的过程中遭到吸血鬼阿倍野优的袭击，生命垂危之际被少女文月琉衣救活。他有一个初中生妹妹，据说会满足他的COSPLAY癖好……



▲只身来到秋叶原寻找朋友，岂料不久便遭遇到诡异事件。



文月琉衣

声优：日笠阳子

肤色晶莹的文弱少女，平时不苟言笑，但对主人公却能意外地能敞开心扉。她救活了濒死的主人公，从此两人结下不解之缘。琉衣的身世隐藏着秘密，并且经常说一些不明真意的话语。



▲琉衣将主人公遇袭归咎于自己。



特征三：受阳光照射会炭化

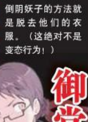
虽具有强大的生命力，但阳光是阴妖子惧怕的一大自然景象，他们一旦受到阳光照射，皮肤便会发生炭化现象。



▲受到阳光照射，阴妖子的肌体由于炭化而变为蓝色。之前给予阴妖子的伤害值越高，衣服便越容易脱掉，最终他们会因为无法承受阳光而全身烧光。

用“脱衣拳法”打倒阴妖子





▲鉴于“惧怕阳光”这一弱点，打倒阴妖子的方法就是脱去他们的衣服。（这绝对不是变态行为！）

御堂聪子



▲聪子的镇定能让现场的不安沉淀下来。

声优：宫川美保

隶属于为消灭秋叶原的吸血鬼而赶到现场的和平组织NIRO（国内情报调查机构），担任主角与NIRO之间的联络工作。此外她也有丰富的对吸血鬼作战的经验，在战场上也可独当一面。

小宫



声优：丹泽晃之

年过30的御宅族，缺乏社会交流的他是一个狂热的摄影爱好者，只要拿起相机站在喜爱的偶像面前就像完全变了一个人。出于对秋叶原的爱，在吸血鬼事件发生后，他便主动帮助寻找失踪者。

▲小宫的相机随身携带，宛若武士的佩刀。

阿倍野优

声优：柿原彻也

高瘦的吸血鬼男子，外貌看上去二十岁出头。他非常好战，而且与文月琉衣似乎有着血缘关系。

主人公一天的猎妖流程

主人公会接受阴妖子对抗组织NIRO下达的各种指示，继而对秋叶原展开调查，下面就来看一看该调查流程吧。

从情报机关NIRO处接受指示

从登场角色处领取委托，才能正式开始任务，完成一系列的任务即可推动故事发展。绝大多数委托都来自情报机关NIRO，确认了委托内容就前往秋叶原吧！



▲领取调查必需的道具，御堂聪子还会通过电子邮件对执行任务的主人公下达即时指示。

移动到秋叶原开始调查阴妖子

领取了任务便迅速展开调查，跟街道上的人们对话获得情报，逐步推进任务。这次的指示内容是阴妖子的退治，由于他们与人类外观差别很小，因此需要借助特殊装置来分辨。







▲在地图上选择目的地便可直达。

完成任务，获得报酬

平安打倒阴妖子后返回任务领取处，报告成果。达成任务能获得若干报酬，且新的任务也会陆续解禁。用获得的报酬购置好道具，为下次的行动做好准备。



▲报酬不仅有金钱，还包括道具。



观看她们演出的FANS经常无故失踪……



北田舞那

声优：中村绘里子

偶像组合“血腥公主”的歌手，性格任性撒娇，看起来比双胞胎姐姐年幼不少。

北田濑那

声优：内田真礼

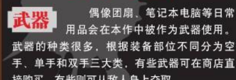


偶像组合“血腥公主”的贝斯手，性格冷酷、头脑聪敏，是双胞胎姐妹中的姐姐。

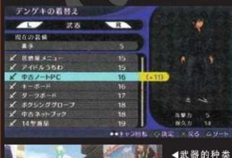


帮助主人公顺利完成任务的要素

武器



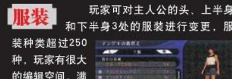
偶像团扇、笔记本电脑等日常用品会在本作中被作为武器使用。武器的种类很多，根据装备部位不同分为空手、单手和双手三大类，有些武器可在商店直接购买，有些则可从敌人身上夺取。





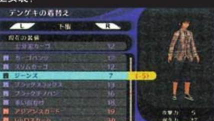
◀武器的种类非常多，笔记本电脑属于双手武器，威力大却动作迟缓。

服装



玩家可对主人公的头、上半身和下半身3处的服装进行变更，服装种类超过250种，玩家有很大的编辑空间。满足一定条件甚至可以让主人公换上女装！







智能手机

功能多样的智能手机在本作中有着重要意义，它能即时接收有用的信息，对调查极有裨益。



▲该智能手机受到御宅族乃至普通人的广泛喜爱，形式与微博颇为相似。

主人公的妹妹

众多妹控的一大梦想就是拥有一个整天粘着自己的可爱妹妹，在本作中你就可以体验一番了。身为初中生的妹妹最适合展示各种制服的魅力，当然想让她乖乖穿上，必须把兄妹的好感度提升到一定程度。



▲看来妹妹想要零钱，满足她就能提升好感度。





▲各种COSPLAY服装，服务性很高。

战斗系统全面公布！

Atlus和Sting联手打造的战棋游戏《奥丁之枪》于近日公布了大量情报，除了新人物外，最令玩家关心的自然就是系统方面的资讯，本次前线就为各位带来相关报道。另外，本作已于4月14日在PlayStation Store上提供免费的试玩版配信，有兴趣的玩家不妨多加关注。

文 苍穹　美编 澄香

PLAYSTATION PORTABLE

奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争

グングニル －魔槍の軍神と英雄戦争－

Atlus	S・RPG	预定2011年5月19日	日版
1人	6279日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.154 P52

Tactics Gauge

画面左右两侧的战术槽显示敌我拥有的战术点。压制散布在地图上的据点就可以积蓄战术点，除了能让我方角色的攻击力提高外，还有各式各样的用途。

战术槽



Act Sequence

本作并非回合式战棋游戏，画面下方的行动顺序条显示着战斗中敌我行动的先后关系。头像上方的数字表示待机时间，数字越大、行动越靠后，当数字降到0时，就可以展开行动。



行动顺序条

Scramble

消耗战术点可以发动令待机时间强制变为0的“紧急迎击”系统。当同伴处于危机需要救治时、当玩家想要发动连续攻击时就要利用到紧急迎击。活用这一系统就能在不给敌方反击机会的情况下获得胜利。



▲◀角色陷入危机时发动紧急迎击，保罗对濒死的同伴进行回复。

Boost

以当前行动角色为中心的十字范围内有我方单位的话，可以展开从同伴处获得加成效果的“支援作战”。如果两名角色间有障碍物或敌人阻隔的话，加成就不会发动。角色能得到的加成效果与各自身上的装备有关。



◀加成的效果范围会随着占领据点数的增多而扩大。

Beat

攻击目标所处的十字范围内有我方同伴存在的话，就能发动强力的连携攻击，即“追击作战”。与“支援作战”系统相同，角色与攻击对象间不能受到阻隔。随着连续攻击次数的增加，攻击的威力也会逐渐提高。



▶我方角色不存在阻隔效果，图中的站位可以发动连击。

聚集在反帝国大旗下的同伴们

保罗

原是帝国的宫廷魔导士，因某个事件被祖国驱逐而流浪到了艾斯帕达。他与玖利欧和拉古纳斯的父亲一起设立了抵抗组织「希望」，在组织中被奉为长老。

娜塔莉娅·雷蒙德

14岁时就获得了骑士勋章的天才剑士，把钻研剑道与学问摆在首位，是一名克己认真的女性。因看不惯图谋独裁的皇帝派议长，她正策划着发动反乱。

菲奥娜·拉古维尔

玖利欧的亲生姐姐，在15年前的惨剧『艾斯帕达的虐杀』中先后失去了父母，这也令她对于双亲的思念强于一般人。性格开朗的她对于玖利欧的溺爱也有些过度。

瓦蕾莉·布利基德

原是共和派议长的女儿，后受到皇帝派议长的阴谋陷害、而被驱逐出国。跨越了种族隔阂与玖利欧等人联手的她，为了复仇而努力地学习着战斗的方法。



文 酷洛洛 美编 Juxi

PATAPON 3

パタポン

PLAYSTATION PORTABLE

啪嗒嘭3

パタポン3

SCEJ	RPG	预定2011年4月28日	日版
1～8人	4980日元	无对应周边	

相关报道 Vol.137 P88/Vol.141 P26/Vol.153 P32/Vol.154 P44

游戏概要

本作是一款根据玩家按照节拍输入的指令，控制英雄以及啪嗒嘭小队进行冒险的节奏动作RPG。利用转职系统能让英雄与啪嗒嘭们学习各种能力，从而得到强化，通过不同的职业搭配还可以创造出属于自己的队伍。游戏还具备强大的联机通能，让玩家与好友们一起挑战各种任务。

第5名黑暗英雄 贪吃巴兹兹 登场！

贪吃巴兹兹

啪嗒嘭们的对手——黑暗英雄的第5人，是由邪恶所支配的“贪吃巴兹兹”。骑着浑身冒火的骷髅马，挥起巨大长枪的巴兹兹，定会让啪嗒嘭们尝到苦头。

▲除贪吃之外，巴兹兹还是一个摆着骑士架势的怪家伙，但仍然是个强敌就是了。

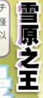
▲他能控制大群苍蝇，向英雄与啪嗒嘭们施展攻击，十分难缠。

袭击啪嗒嘭们的强劲怪物们

在朝着世界尽头展开冒险之旅的啪嗒嘭们眼前，除了黑暗英雄外，还有各式各样的敌人挡在前方。以下会介绍游戏中登场的部分怪物，用轻快的节奏，越过所有的敌人吧。

雪原之王 曼波象 マンボス

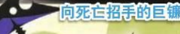
在被冰雪所覆盖的硬邦邦湖（コチカチ湖）上，如同被冰冻住一样的巨大怪物，它会利用那傲人的长鼻子与巨牙、以及巨大的身躯作为武器攻击啪嗒嘭们。



从长眠中苏醒的巨象







向死亡招手的巨镰

死神



手执镰刀从上空袭击的死神。近距时会用镰刀攻击以及“恶臭气息（臭い息）”展开睡眠攻击。陷入睡眠之人将会被死神夺走灵魂。



怪物 圣秋拉 センチュラ





藏身于雾中的巨大蜘蛛系怪物。会喷出紫色的猛毒体液，使啪嗒嘭们陷入中毒状态。



贯穿天际的巨大蜘蛛



BOSS

钢铁巨人 凯因 ガイン

全身被钢铁覆盖的巨神。使用巨大的铁锤向下挥舞，还会从口中喷出镭射光，无论何种攻击都具有非常大的破坏力。



镭射威力惊人!

BOSS



机械巨兵 重炮机兵 キャノギアス



巨大的移动火药库

全身由机械组成的巨兵，各部分装有威力强劲的炮弹和炸弹。以强大火力为傲的BOSS级怪物。

文 苍穹 美编 咕噜



PLAYSTATION PORTABLE

荣耀同盟

グロリア・ユニオン

Atlus	S・RPG	预定2011年6月23日	日版
1人	6279日元	对应周边未定	

Sting的看家作品“《同盟》系列”又要推出新作了，本作请来了两位新画师担当人设，游戏的世界观也似乎与前两作没有了关联，究竟这款《荣耀同盟》能够带来多少新意，还请玩家们拭目以待。

这次的征途是蔚蓝大海！

熟悉的制作团队

制作人：安井光（代表作品：《炽焰同盟》）
角色设计：小西浩（代表作品：《光辉历史》）、为重英子（代表作品：《多卡邦王国》）
卡片设计：户部淑（代表作品：《炽焰同盟》）
编曲：林茂树（代表作品：《炽焰同盟》）



Story

在遥远的数千年前，有一个依靠这个世界上存在着的意思之力“维尔”而保持繁荣的国家——尤弗利亚王国。只寄宿在王位继承者身上的强大力量，让尤弗利亚成为了世界顶级的大国，人们也凭借维尔之力构筑起各式各样的文化。

然而一切繁华终有尽时，八成的世界被海水所覆盖，尤弗利亚王国也沉入了海底。尤弗利亚王国在沉入海底前为了保护本国文化，把庞大的维尔之力封入水晶，封印在了世界各地——这段“水晶传说”至今仍在传诵。

在如今这个八成皆为海水的世界，众多的海贼展开了冒险，为了寻找传说的水晶而出航。这其中就有一名以无尽财宝为目标的海贼少年……







热血而又有些莽撞冒失的海贼少年，为了探寻宝藏而与萍嘉一起展开了冒险。个性单纯的他情感也较容易发生波动。



主角的青梅竹马，把搭档伊修特视作“大哥”一般仰慕。除了冷静沉着地提供建议外，她时常也会有搞笑的发言。



▶伊修特总是充满了干劲，这也激励了身边的同伴。



▲不单有猫耳和尾巴，萍嘉说话时也经常带着“喵”。注意这名敌人的武器种类是首次出现。



▲战场画面看上去与前作差别不大，除了昼夜的更替似乎还多了天气设定？

▲可操控的战斗是“《同盟》系列”的一大特色。

▲对当前战况有直接影响的能力会显示在屏幕上方，不再会被台词挡住了。



▲每关的速攻奖励（Quick clear bonus）依旧存在，便于核心玩家挑战。



▲必杀槽攒满后就能发动卡片必杀，图中的卡片是本作新增的。

文 乌冬 美编 咕噜



刻下高达的战争记忆

想不到《SD高达》才发售没多久，PSP上又有新的高达题材游戏公布，本作从名字上还看不出与常客“《高达 战争》系列”有无关系，看图片的话应该有很大几率是完全新作。作为首报，这次就让我们先来看看本作的主要系统、模式以及登场MS吧。

PLAYSTATION PORTABLE

高达回忆 战争的记忆			
ガンダム メモリーズ 戦いの記憶			
NBGI	ACT	预定2011年6月23日	日版
1～4人	6279日元	无对应周边	



MS变换系统

本作为任务制的ACT，在任务开始前玩家可以选择3架MS，进入战斗后，可随时在3架MS中切换要操作的机体，这就是本作的核心——“MS变换系统”。游戏中登场的MS被分为接近型、射击型和速度型三种，玩家可在其中任意组合，组成超越作品门户的梦之队伍。

3机一组战斗！





选择合适的MS作战!
GN-0000+GNR-010
00 Raiser
擅长近距离攻击
接近型
《机动战士高达00》主人公刹那的机体，由00高达以及0 Raiser合体而成，装备了GN剑刃Ⅱ、GN导弹等丰富武装。
引以为傲的高机动力
速度型
▲在瞬息万变的战场中，正确选择机体的类型将是胜利的关键。
以射击攻击为主轴
射击型
GN-007GNHW/M
堕天使高达GNHW/M
《机动战士高达00》中阿雷路亚搭乘的MS，拥有MS形态和飞行形态两种形态，飞行形态下能进行高速移动，所以本作中作为速度型MS登场。
GN-006GNHW/R
智天使高达GNHW/R
同样来自《机动战士高达00》的MS，专门为射击战开发，本作中也以射击型机体登场，机师为洛克昂。
▶清理杂兵就用攻击范围大的射击型吧。

模式介绍

本作的模式主要有剧情模式和任务模式两个，剧情模式里值得注意的是收录了《高达》动画最新作《剧场版 机动战士高达00》，想不到那么快就可在游戏中体验到剧场版的故事剧情。另外本作的参战作品不止有右边这些，还有许多是尚未公布的，有兴趣的玩家可以留意后续报道。

登场作品

- ◆机动战士高达
- ◆机动战士Z高达
- ◆机动战士高达 逆袭的夏亚
- ◆机动新世纪高达X
- ◆新机动战记高达W 无尽的华尔兹
- ◆机动战士高达SEED DESTINY
- ◆机动战士高达00
- ◆剧场版 机动战士高达00
- ◆机动战士高达UC
- ◆其他

剧情模式

以《机动战士高达SEED DESTINY》、《机动战士高达00》、《剧场版 机动战士高达00》以及《机动战士高达UC》为中心的剧情体验模式，用各种各样的任务再现原作的经典场面。





GNT-0000 量子型00高达



接近型

《剧场版 机动战士高达00》登场的最新锐机体，和00 Raiser一样是特别强化了接近战的格斗型机体。

RX-78 高达



出自《机动战士高达 逆袭的夏亚》，由阿姆罗亲自设计的机体，主要特征是装备在背部的浮游炮，能根据机师的意识进行全方位攻击。

ZGMF-X20A 强袭自由高达



射击型

《机动战士高达SEED DESTINY》中基拉的机体，搭载了超级龙骑系统以及超导电磁轨道炮等强力的射击武器。



接近型



传说的新人类阿姆罗搭乘的元祖高达，是高达系列中的代表性机体，装备了光束步枪和光束军刀等简单易用的武器。

装备有高威力的米加粒子炮，而且还能变形为MA形态进行高速飞行，是集火力于机动性与一身的机体。



出自《机动战士高达UC》，拥有浮游炮和米加粒子炮等高性能射击武器的重火力机体，本作以射击型MS登场。

拥有高出力光剑和强力射击武器月光微波炮的高性能MS，由《机动新世纪高达X》的主人公卡洛多驾驶。

GX-9900 高达DX

任务模式

由原创关卡组成任务模式，任务根据难易度分为几个等级，用过关后获得的点数可以开启新的任务，与任务的数量相对应，任务内容也非常丰富。



RX-0 独角兽高达

独角兽模式

接近型

《机动战士高达UC》的主角机，机体拥有独角兽模式和毁灭模式两个形态，毁灭模式下能发挥出超群的战斗力。

毁灭模式

XXXG-00W0 速度型

零式飞翼高达（EW版）

《新机动战记高达W　无尽的华尔兹》中希罗驾驶的机体，主武器是大口径的双管光束来福，另外也擅长利用高机动性进行格斗战。



作为Falcom公司20周年纪念作品，本作将以谜之少女为核心，延续《零之轨迹》的故事。



光环视频收录 POCKET HALO

深遂的蓝色下
隐藏着怎样的秘密？

英雄传说



从零开始的故事

描写罗伊德一行4人成长过程的《零之轨迹》

罗伊德·班宁斯
主人公

和前作《零之轨迹》一样，依旧是本作的主人公，面对城市新体制的诞生，新的挑战接踵而至。

▼罗伊德得到了同伴的信任，众人决定携手跨越这巨大的“墙壁”。



▲解决了克罗斯贝尔袭击事件后，特务支援课接下来又该有什么行动呢？

《零之轨迹》着重描写的是为了取得城市居民的信任而在各处活跃的特务支援课里罗伊德一行人的奋斗史。虽然特务支援课在警察局中只是一个不起眼的部门，但在罗伊德一行人的努力下逐渐取得了市民们的信任，并且他们自身也得到了成长。

故事背景

被卷入克罗斯贝尔的“黑暗”之中的4人

大陆西部的克罗斯贝尔自治州（クロスベル自治州）位于埃雷波尼亚帝国（エレボニア帝国）与卡尔瓦德共和国（カルバード共和国）之间，自古以来就是被争夺的地方。虽然如今已经发展成为了大陆上比较有规模的贸易、金融都市，但随着帝国和共和国两方面压力的增大，自治州内部接受了两个大国好处的议员们开始了丑陋的权利之争。加上里社会以及国外组织的入侵，激起了当地人民的激烈抗争。在失去了市民信任的克洛斯贝尔警察局，从属与特务支援课的四名年轻人开始了为越过这巨大的“墙壁”而进行的冒险故事。



▲故事从罗伊德获得搜查官资格，返回城市开始说起。

《零之轨迹》留下的未解之谜

故事围绕着一种名叫睿智（グノーシス）的药为核心进行发展，虽然在《零之轨迹》发生了与之相关的事件，不过其中还有许多谜题没有解决，算是为本作埋下了不少伏笔。

将纪娅装进皮箱并逃走的人是谁？

▼被DG教团拘束的纪娅竟然偶然出现在了黑之竞卖会的会场，之后被罗伊德一行人所保护。叛离教团的人是谁？



遗迹周围的秘密是什么？

▶星见之塔、月之僧院、古战场等克罗斯贝尔周边遗迹和那些钟有着怎样的秘密？

杀害凯的犯人是谁？

▼罗伊德的哥哥凯在对DG教团的相关事件进行搜查时被人杀害，犯人到底是谁？





特务支援课

赛尔盖创办的克罗斯贝尔警察局的新部门

写作S.S.S（Special Support Section）的新部门，为了和深受好评的游击士对抗，从各种小事着手，逐渐取得市民的信任。需要完成的任务从寻找失物到驱逐魔兽应有尽有。







诺埃尔·希卡（ノエル·シーカ）

身着非警备队制服是其一大亮点，由于警备队方面也有了不少变化，相信和前作相比，她也会发生不少变化吧。

瓦吉·赫米斯菲亚（ワジ·ヘミスフィア）

在《零之轨迹》中有条件帮助主角一行的谜一般的角色，着装和前作有所区别，不知道其真面目能否在本作中被揭开。



艾莉·麦克道威尔（エリィ·マクダエル）

克罗斯贝尔自治州其中一名代表——马克达艾尔市长的孙女。对帝国派和共和派对于克罗斯贝尔政治问题的争端抱着怀疑的态度，从而在周边诸国留学，因为某种理由成为了警察。



兰迪·奥鲁兰多（ランディ·オルランド）

克罗斯贝尔警备队所属原警备队员，曾因不良行为而被开除，虽然为人比较轻浮，但也有可靠的一面。

缇欧·布拉特（ティオ·プラトー）

隶属于大陆上拥有强大技术力的艾普斯塔因财团的少女，为了测试新装备“魔导杖”而成为了克罗斯贝尔的警察。



赛尔盖·罗（セルゲイ·ロウ）

罗伊德一行所属的特务支援课的课长，有能力，但由于个性太强，被警察上层所排斥，虽然有很多好的想法，但却只担任了支援课的管理工作。

克罗斯贝尔

夹在两个大国之间的自治州



充满活力的商业地区，金融、商务街、赌场、剧场应有尽有，一般市民居住的住宅街和治安恶劣的旧市街也分布在其中。由于高层的权利之争以及本地恶势力和外国组织的入侵，让这个原本繁华的地方变成了阴暗的聚集地，被外人称为“魔都克罗斯贝尔”

城市中的相关组织

克罗斯贝尔警备队	自治州维持治安的警备部队，并在以唐古拉姆门（タングラム门）和贝尔加得门（ベルガード门）为边境的地方监视着邻国的动向
游击士协会	守护人们和地方安全的民间团体，大多数游击士的安身之所
鲁巴切（ルバーチェ）商会	克罗斯贝尔里社会无人不知的黑手党，从事着私卖武器、贩卖偷盗物品等非合法生意
黑月贸易公司	表面上是贸易公司，实际上是来自共和国的犯罪组织，一直垂涎里社会的霸权
圣约（テスタメンツ）	旧市街的不良集团之一，领导者是瓦吉
军刀蛇（サーベルバイパー）	旧市街的不良集团之一，领导者是瓦尔特
彩虹剧团（アルカンシエル）	有着华丽舞台装置的剧团，在大陆上小有名气
圣乌尔斯拉医科大学（圣ウルスラ医科大学）	自治州南部，靠着艾尔姆湖畔建造的研究近代医疗的医科大学。附属的大规模病院设施不但能满足本市市民的需求，国外的重病患者也能在这里接受到良好的治疗。每30分钟就有导力巴士从医院开往市内，非常便利。

前往深邃之碧

建筑物/设施

等待玩家挑战的新领域是……

在前作出现但无法进入的一些场景可以在本作中进入了，另外还会追加一些新场景供玩家探索，新场景中有各种冒险和事件等着玩家去开启。前作中随着故事的发展，NPC的对话内容会跟着变化，不知道本作能不能继承前作的优良传统呢？

城市





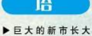
▲两张图从不同角度展示了整个城市的面貌。





海滩

◀很有南方避暑地感觉的海边休闲场所，在这里是不是能看到成员们的泳装姿态呢？



塔

▶巨大的新市长大楼，新体制下的克罗斯贝尔的象征性建筑，高度大约是IBC大楼的3倍。



导力终端



▲覆盖整个克罗斯贝尔的导力网络的心脏部分，很有可能是艾普斯塔因财团（エプスタイン财团）修建的研究设施。



主题公园

◀保养地米修拉姆（ミシュラム）的主题公园，是不是可以在这里和女主角进行约会呢？

洞窟入口

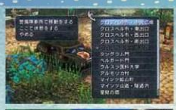
▶自然生成的遗迹？期待前作中没有的迷宫类型出现。



交通工具

悄悄逼近的“战争”脚步

在前作中，旅客列车、导力车、导力巴士等交通工具悉数登场，而在本作中将会有各种作战兵器登场！这种规模的兵器出现，已经不是当年利贝尔和帝国之间的纠纷那样简单了，也许这次帝国和共和国方面都会有军事介入，难道大规模战斗的战场是克罗斯贝尔?







战车

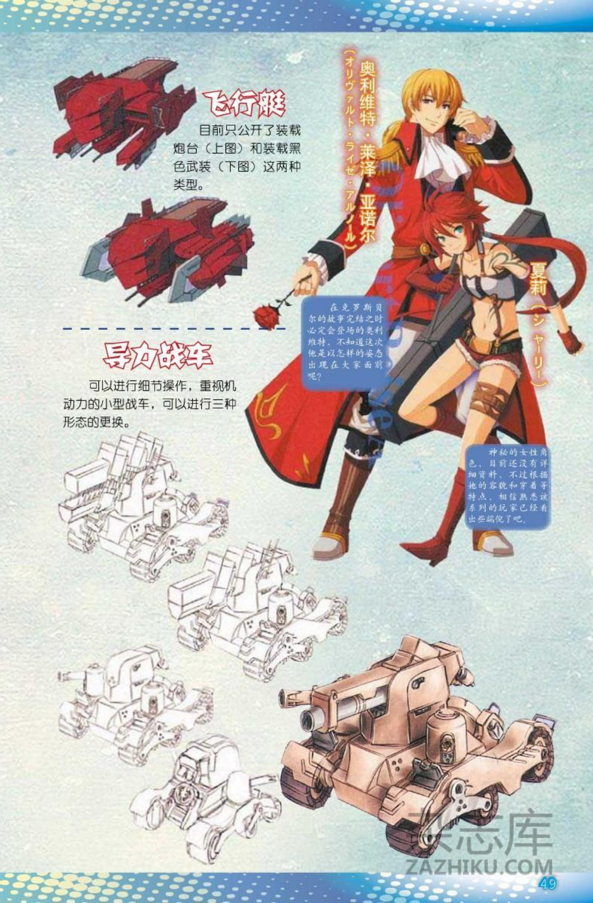
搭载了大型主炮和副炮，前方装载了厚重的装甲板。战车共分为三种颜色和规格，应该分别对应三个势力，不知道性能上有多大差距。



列车炮

利用装甲列车运输的巨大远距离炮台，发射炮弹后利用其强大的反作用力将弹壳弹出。光看外形就能想象有多大的破坏力，是占领敌方军事据点的利器。





飞行艇

目前只公开了装载炮台（上图）和装载黑色武装（下图）这两种类型。

导力战车

可以进行细节操作，重视机动力的小型战车，可以进行三种形态的更换。

奥利维特·莱泽·亚诺尔（オリヴァルト・ライゼ・アルノール）

在克罗斯贝尔的故事完结之时必定会登场的奥利维特，不知道这次他是以怎样的姿态出现在大家面前呢？

夏莉（シャーリー）

神秘的女性角色，目前还没有详细资料，不过根据她的容貌和穿着等特点，相信熟悉该系列的玩家已经看出些端倪了吧。

GRAND KNIGHTS HISTORY

グランナイツヒストリー

曾经开发过《奥丁领域》、《胧村正》这两款特色作品的开发商Vanillaware可能并不广为人所知，但是两款游戏的精良素质和唯美画面都给玩家留下了深刻的印象。在上辑的掌机情报站中已经简要报道过了新作的资讯，如今本刊把《伟大骑士物语》的译名改为更具魄力的《圣骑战史》，并给各位带来游戏世界观的相关情报。

文 苍穹　美编 澄香

PLAYSTATION PORTABLE

圣骑战史

グランナイツヒストリー

MMV	RPG	预定2011年夏	日版
1人	5229日元	对应周边未定	

三国纷争的大地——利斯迪亚

在这片名为利斯迪亚（リスティア）的大陆上，存在着三个国家：由诚实的骑士所统领的尤尼恩（ユニオン）、由义勇之王所掌控的罗古雷斯（ログレス）、由睿智女王所治理的阿瓦隆（アヴァロン）。昔日“剑之圣女”所带来的和平，在罗古雷斯掀起的动乱下宣告结束。战火很快烧遍了整个大陆，这场霸权之争似乎还将继续下去、永无止境……





利斯迪亚北方大地上的骑士之国，从古代开始就信奉“剑之圣女”。骑士们以勇敢诚实为荣，以背信弃义为耻。如今该国由最具人望的骑士——年轻国王雷恩·布利德治理，被称为“狮子王”的他麾下聚集了一批礼义兼备的骑士。在动乱中被雷恩救出的罗古雷斯王国的公主——赛菲娅，如今也藏身于该国内。







『越过朱红的基石，箭射世上之不平。我的霸道将成为引领战乱之篝火！』



被山峦所包围的古老王国，民众不堪暴君阿尔斯的残酷压迫，在法乌泽鲁的带领下吹响了革命的号角。在成功推翻先王的暴政后，功绩最高的法乌泽鲁继承了王位。长久以来受到压迫而疲敝不堪的王国，如今在新国王的带领下，正在慢慢重回昔日的荣华。



在迷失森林深处的魔法之国，从创始人——伟大魔女特雷基娅起传承下来的魔法信仰，至今仍深深影响着这个国家，国民们也非常重视与自然间的协调。如今，在魔法界享有权威的缪兹·库洛姆维尔担任女王。为了钻研“古代睿智”，女王准备趁他国混乱之时收集“圣女之宝”。

『既然掌控历史是我的宿命，那就在星宿的指引下取回「古代睿智」吧！』

缪兹女王

CV：井上喜久子



结成属于自己的骑士团参与战争

玩家将扮演骑士团团长，除了能自主选择想要侍奉的国家外，还可以自己作成团员，包括性别、外观甚至声音、台词都能够自由设定。经过刻苦的训练后，玩家就可以率领骑士团出征。面对冒险途中的一场场恶战，玩家需要针对战况对骑士团的职业、队列等配置进行调整，才能获得最终的胜利。



▲莉莎作为随从，将与玩家一同经历波澜万丈的冒险，是一位值得信赖的同伴。



▲游戏中的职业种类非常丰富。





◀战斗的模式是标准的回合制。

谜一般的联机要素

官方公布本作可以通过联机进行多人模式，甚至号称联机人数为无穷大。具体的模式和相关要素目前尚不得而知，请读者们关注《掌机王SP》今后的报道。



▲在庞大的地图上，有数处都发生了激战。



▲联机后玩家间是进行对战还是相互协力呢？

▲对骑士团的成员下达自动进军命令，具体的指令细致入微。



英雄们的盛宴，再度开演！

戦国BASARA CHRONICLE HEROES

戦国BASARA クロニクルヒーローズ

做为系列5周年的纪念作品，“《战国BASARA》系列”最新作将于今年夏天与玩家在PSP上相会。游戏的系统和PSP平台前作类似，不过新系统、新角色以及新场景的加入让游戏的魅力大增，下面就来看看新作的相关情报吧！

文 阿鲁 美编 Juxi

开创了系列2对2战斗方式的《战国BASARA 群雄之战》后续作品即将登场，一起来看看追加的新要素、新角色吧。

PLAYSTATION PORTABLE

战国BASARA 群雄编年史

战国BASARA クロニクルヒーローズ

Capcom	ACT	预定2011年夏	日版
1～4人	价格未定	对应周边未定	

体验系列名场面！

◀将对方武将击倒后画面左上对应的「战力槽」就会减少，将其减至0就能获得战斗的胜利。

两人一组的组队战！

■系列作品到3代为止的部分名场面会在游戏中重现。

陆续追加新场景

已经公开的有《战国BASARA3》中出现的新场景——天明·关原，相信会有更多新场景会陆续加入。

▲新场景的关原，有东西两个军团的大规模战斗。

更加激烈的战斗——新要素“空中战”！

本作追加了许多空中的战斗动作，大幅强化了空中战。有着空对空和空对地的招式，战斗丰富程度远胜于前作。

◀▲从空中向地面使用“牵制技”



来自《战国BASARA3》里

系列的人气武将集结于本作，除了宿命的对手伊达政宗和真田幸村外，德川家康和石田三成也加入了进来，并且德川家康用的还是3代的新造型。

■飞舞的雷球，可用来牵制敌人。

奥州笔头

伊达政宗

武器：一刀流、六爪流　属性：雷

声：中井和哉

伊达军的年轻领袖，说着一口流利的外语。和真田幸村的相遇让他俩成为了宿命的对手。

天下上等！

Show guns up，Ha！

燃烧吧，我的枪、我的魂！

舞动生命至极限！

天霸绝枪

真田幸村

武器：二枪　属性：炎

声：保志总一朗

武田家的热血男儿，对待任何事物都很认真，是伊达政宗的死对头。

▲放出的远距离攻击型火炎弹，命中目标后应该会追加炎属性伤害吧。

的英雄参战！

我要成为太阳，成为治愈黑夜的太阳！

东照权现

德川家康

武器：无 属性：光
声：大川透

德川军及东军的总大将，目标是将光芒普照天下，目前还在成长中，有着喜欢任何人的胸怀。

▲赤手空拳战斗的家康，使用全力捶地而释放出冲击波吹飞周围的敌人。

▲将本多忠胜巨大的枪投掷出去。



为对打败秀吉的家康复仇而陷入暴走！

▶使用急速居合斩进行攻击，也会使用释放出无数刀刃的连续攻击。

君子殉凶

石田三成

武器：刀 属性：暗
声：关智一

石田军及西军的总大将，十分崇拜丰臣秀吉，把他当做神一样来看待，

秀吉大人……
请批准我斩掉那个人！

文 苍穹 美编 Juxi

以“世代交替”为主题的《跨过我的尸体》是PS时代的异色作品，当时纵使是没有玩过该作的玩家，也会对这个充满个性的名字印象深刻。如今本作将由原班人马进行重制，下面就让我们一起看看本作的个性设定，以及重制版中新增了哪些要素吧！

个性作品历经十二年后重获新生

PLAYSTATION PORTABLE

跨过我的尸体

俺の屍を越えてゆけ

SCEJ	RPG	预定2011年秋	日版
1人	售价未定	对应周边未定	

何为“俺尸”？

《跨过我的尸体》是于1999年6月18日在PS平台发售的异色作品，简称为“俺尸”，本作的PS版以及后来在PSN上推出的下载版累积销量超过了40万套。游戏由Alfa System开发，桝田省治（代表作品：《重装机兵2》、《天外魔境 II》）担当制作人兼编剧，人设由佐岛真实负责，音乐监督则是树原凉子，一首凄婉的主题歌《花》道出了游戏的主题——如花开花谢般转瞬即逝的生命。





▲时隔十二年后重制，进化的不仅仅是画面。
▶当年这极具个性的游戏封面，让人过目难忘。



朱点童子的诅咒，世代交替的战斗

游戏的背景设定在日本的平安时代，玩家所扮演的主人公被妖怪的头目——朱点童子下了“短命的诅咒”和“绝种的诅咒”，主角一族在出生后会迅速地成长发育，但寿命均不会超过2年，同时也无法进行正常的生育。担忧人间情况的诸神伸出了援手，主角也得以通过“交神”来留下子嗣。从此，主角一族背负上击败朱点童子的使命，不单单是为了解除诅咒，也是为了让京都重获安宁，世代交替的漫长战斗就此拉开序幕……

▲经常突然出现、给予玩家提示和帮助的黄川人。

▲对话时角色将以半身像显示，比起原作更具魅力。

◀妖怪们盘踞在各个场所，迷宫中可谓危机四伏。

新增要素抢先公开

1. 众神拥有等级设定
2. 对应无线通信，玩家间能进行“结魂”
3. 追加全新角色、全新剧本
4. 存档可以继承

▲玩家可以选出4名族人进入迷宫，以此来提升能力。



进化后的战斗系统

本作并非简单地“炒冷饭”，而是彻底地进行了一番强化。玩家需要以京都为根据地，出征前往各个迷宫进行探索，在不断讨伐妖怪、击倒BOSS的同时强化自身能力，并把优良的基因世代传承下去。每次出征玩家可以选择4名族人，角色在能力上的差别会影响法术的习得，不同的职业具有各自的特性，习得奥义也会有所差异。重制版新增了“武器作成”系统、通过代代传承进行强化的“遗物系统”，以及数人合力使出的奥义等要素，令战略性大幅提升。

▲在充满和风气息的背景下，玩家要面对的敌人是各式各样的妖怪。

▶用效果各异的法术和奥义向妖怪们发起猛攻！

▼敌我双方都有前、后两列之分，不同职业在两列上能发挥的作用也有差别。

游戏中的迷宫场景同样是以斜45°的视角展现，在继承了原作风格的基础上运用水彩形式进行了渲染，相信玩过原作的老玩家都发现了其中的几处不同点。

水彩风格的和风场景





▲除了原作就有的迷宫外，是否会有全新迷宫登场呢？

四季更替的场景变化



▲在迷宫中露天的场景可以很明显地看出季节更迭所带来的区别。

迷宫中暗藏杀机

▲本作中部分迷宫具有限制法术等特殊的效果，务必步步为营。

场景原画













美少女版《电脑战机》登场

NINTENDO DS
精灵之战
バトル オブ エレメンタル
◆AMZY◆ACT◆2011年4月27日◆日版

本作是一款DSi Ware付费下载的3D格斗动作游戏。在游戏中玩家将会展开1对1的美少女对战格斗，如同SEGA的《电脑战机》一样，游戏中的美少女们可以使用各种华丽的飞行道具以及打击技，四位可爱的精灵使也各自拥有不同的能力和特色。

战斗系统采用3D对战常用的目标锁定方式展开。远距离捕捉目标后，敌方身上就会出现锁定环，这时可以对其使出飞行道具，而当靠近敌方使得目标出现双重锁定环时，玩家就可以对其展开近距离攻击了。游戏的攻击系统分为3种，包括普通攻击（ノーマルアタック）、力量攻击（パワーアタック）以及广域攻击（ワイドアタック），当使用这些攻击时会消耗相应的魔力槽。

虽然只是DSi Ware游戏，但游戏的模式十分丰富，这里包括需要不断挑战CPU的“街机模式（アーケードモード）”、任意选择角色展开对决的“自由对战模式（フリーバトルモード）”学习角色的具体操作方法的“练习模式（トレーニングモード）”，以及通过无线联机功能与玩家对战的“通信对战模式（通信対战モード）”。（文：酷洛洛）

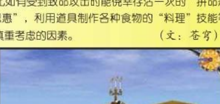
故事简介

“精灵使在各地引发骚乱……”
听到此番传言的精灵使们，得知事件中竟然存在与自己相同外貌的“精灵使”。
为了收拾某人引发的事态，
也为了满足某些人的好奇心，
年轻的精灵使们抱着各自的目的，
展开双翅飞往现场。



▲从战斗画面上看貌似还挺爽快的。

不走寻常路的3D迷宫探索游戏

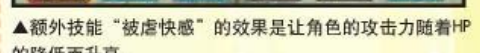


老牌3D迷宫探索类游戏“《冬宫》系列”的最新作预定在6月底发售，这次就让我们一起看看系统方面的详细情报。

之前介绍过，本作的一大特色是能够通过“图片导入”功能自由设置角色的形象。不单如此，玩家还可以通过“声音导入”功能自由更换游戏中的BGM，只要是.wav或.MP3格式的文件即可。

本作还追加了昼夜和天气系统，在同一个迷宫中随着时间和气候的不同，出没的敌人也会发生变化。在登录角色时可以选择一种“额外技能”，比如有受到致命攻击时能侥幸存活一次的“拼命忍耐”，在晴天时能通过行走回复全员HP的“太阳恩惠”，利用道具制作各种食物的“料理”技能等等。如何搭配职业和技能是玩家在作成角色时需要慎重考虑的因素。（文：苍穹）





▲额外技能“被虐快感”的效果是让角色的攻击力随着HP的降低而升高。

▲迷宫内遇到的“阶层主人”就是BOSS级别的敌人。

美少女萌系战略游戏，降临！



本作是一款战略模拟游戏，个性丰富的美少女们以架空的现代世界为舞台，上演一出卖萌大戏。主人公乃木庄一原是一名优秀的军人，但在一场政变中被原先的好友背叛，从此背上“反叛者”的污名从军中退役。绝望之际，民间军事公司SAGE向其发出入伙邀请，怀着“实现自身价值”再度进入军事机构的他，竟发现自己的新东家是一个充斥可爱女生的“问题儿部队”。

个性的美少女队员和欢乐的军营生涯让玩家不由地联想到《樱大战》，相似程度比大部分包含战棋要素的AVG更高。与女生们对话时会影响好感度升降，触发特殊剧情，角色们全程语音，代入感很强。战略部分非常正统，玩家首先要在地图上生产并配置各式兵器，组成自己的部队，继而对各部队下达移动、攻击、占领等指令，成功夺取敌方首都即可获胜。（文：胧月）



▲战斗地图类似《大战略》，每个单位最多可与6个单位相邻。



▲进入战斗画面，现代化兵器火热交锋。



▲民间武装的宿舍，再度向《樱大战》致敬。



3DS首款《DQ》冠名作品登场



NINTENDO 3DS

史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团

スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団

◆Square Enix◆A・AVG◆预定2011年冬◆日版

作为“《DQ》系列”的派生作品的《史莱姆总动员 冲击的尾巴团》诞生于GBA平台，第二作《史莱姆总动员2 大战车和尾巴团》在NDS上延续，所以现在系列第三作《史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团》也顺理成章地在3DS上登场了。本作的主角依然是《DQ》的人气怪物——史莱姆，这次史莱姆们将扬帆出海，展开周游世界的冒险之旅，并且借由3DS的立体成像机能，游戏动作要素以及关卡的临场感将得到大幅加强。宿敌尾巴团也会再度登场，给史莱姆们的冒险设下重重障碍，对付敌人除了可以使用将对象撞飞的“史莱姆冲击”外，这次还增加了许多活用到史莱姆柔软身体的新动作。

（文：乌冬）



◀与尾巴团的在海上展开激烈对决。



▲究竟有怎样的冒险在等待着史莱姆们呢？

带上你的搭档一起解开谜题！



光环视频收录 POCKET HALO

NINTENDO DS

名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲

名探偵コナン 蒼き宝石の輪舞曲

◆NBGI◆AVG◆预定2011年4月21日◆日版

曾在《掌机王SP》第152辑介绍过的NDS平台新作《名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲》马上就要与大家见面了。本辑的新作拼盘将为大家带来该作最新的消息，那就是“搭档系统”与“柯南鉴定”。

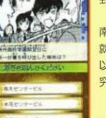
本作中需要柯南与服部平次同时在两个不同的地方——日本东京与安迪尔王国解决案件。在解决过程中，围绕着两个国家的巨大阴谋也将浮出水面。随着案件的进展，玩家可以选择搭档帮助自己。根据选择搭档的区别，搭档将发挥不同的特征来帮助柯南解开谜题。选择的搭档甚至还会影响到故事的发展。

另外游戏中还将收录以《名侦探柯南》原作为题材所提出的50个问题，这就是称为“柯南鉴定”的模式。玩家可以在这个模式中验证自己对柯南的知识究竟了解多少。

（文：白菜）



▲已知可选择的搭档有小兰、灰原哀、阿笠博士、毛利小五郎等等。



◀你的实力究竟如何呢？



“《魔法少女奈叶》系列”新角色登陆新作！

由人气动画《魔法少女奈叶》改编的游戏第二作再次公布了相关消息，这次主要公布了3名新加入角色，他们分别是《魔法少女奈叶ViVid》里的高町薇薇欧（高町ヴィヴィオ）和艾茵哈特·斯崔特斯（アインハルト·ストラトス）以及《魔法战记奈叶Force》里的托玛·阿凡尼尔（トーマ·アヴェニール）。

《魔法少女奈叶ViVid》讲述的都是发生在《魔法少女奈叶SS》之后的故事，高町奈叶、菲特等老一辈魔法少女都已经20多岁了，而奈叶的养女薇薇欧则成为了新的女主角继续活跃在这个世界。《魔法战记奈叶Force》的故事发生在《魔法少女奈叶ViVid》两年后，故事中首次使用了男性角色为主人公，原本过着幸福生活的托玛·阿凡尼尔由于某事件被卷入了“银十字之书”和“蚀”的不幸命运与一系列事件之中。新角色的加入自然让该系列有了更多可看之处，不知道这次的新作会给我们带来一个什么样的故事。（文：阿鲁）

PLAYSTATION PORTABLE

魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮

魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE —THE GEARS OF DESTINY—

◆NBGI◆FTG◆发售日未定◆日版



▲高町薇薇欧，奈叶的女儿，实际年龄只有10岁，使用了变身魔法后拥有大人的姿态。

▲艾茵哈特·斯崔特斯，ST·希尔德魔法学院中等部一年级生，自称帝王斗技正统继承者。

▶托玛·阿凡尼尔，出自《魔法战记奈叶Force》，是个性格良好，乐于助人的孩子。

和帅哥一起体验经营花店的乐趣吧！

职业体验类NDS游戏“《女孩的憧憬》系列”第六作《花屋物语》将于2011年6月30日发售。本作的女主人公将到表哥家经营的花店帮忙，成为花店新店员体验在花店工作的乐趣。

NINTENDO DS

花店物语

お花屋さん物语

◆Columbia◆AVG◆预定2011年6月30日◆日版



游戏中可以体验从市场进货到照顾花朵、打扫店铺、结账、包装等等经营花店必须的工作。另外本作最大的特色之一是可以体验到插花的乐趣。主要的花材、插花器皿、配花等等可使用的材料多达531种。制成的成品可以保存到“花日记”中，供日后观赏。

在游戏中内置的“花图鉴”里可以了解到各种各样花的特征、分类、开花季节、花语等等，在享受游戏的同时还能增长植物相关知识。随着季节的变化花店外观颜色也会发生变化，更有众多帅气的角色在游戏内登场。对花店感兴趣的玩家不可错过本作。

（文：白菜）



▲从照顾花朵到打扫花店所有工作都要亲力亲为。



▲插花系统可用素材十分丰富。













文 乌冬 美编 咕噜

足球和棒球游戏大户Konami这次带来了新的运动项目——高尔夫，其实如今与高尔夫相关的游戏也不少，像是《大众高尔夫》、《马里奥高尔夫》以及《魔法飞球》都是比较出名的高尔夫游戏，Konami在这样的形式下还插一脚，看来对本作还是很有信心的。

NINTENDO DS

力量高尔夫

パワフルゴルフ

Konami	SPG	2011年3月17日	日版
1～4人	5250日元	无对应周边	

操作

↑/↓	调整视角高度
←/→	调整球的飞行方向
X/B	拉伸视点
A	击球
Y	使用强挥杆
L/R	更换球杆
Start	暂停菜单
Select	切换镜头



画面说明



1.比赛信息： 从上至下为洞数、标准杆和当前杆数。

2.角色信息： 包括了角色头像以及名称。角色名称的下方为分数，比杆赛时用累积杆数表示，比洞赛则用洞数表示。

3.当前使用球杆： 不同的球杆可打出的距离是不同的，可用L、R键切换。

4.击球槽/阻力： 本作的击球槽用高尔夫球表示，白色部分主要决定球的飞行距离，上方的数字表示预测距离，中间的红点为击球点，主要决定击球准确度。击球槽下方的百分比表示阻力，数值越小时阻力越大，会使球的飞行距离变短。

5.强挥图标： 表示强挥的可使用次数。

6.技能槽： 表示当前拥有的技能，技能的作用可参考后文。

7.风向与风力： 当前的风向与风力，会影响球的飞行距离与方向。

8.预测距离： 用当前球杆击球预计可到达的最远距离，和实际距离会有所偏差。

9.与球洞距离： 现时球与球洞的相差距离。

10.与球洞高度差： 现时球与球洞所在位置的高度差，会影响球的落点和滚动距离。

11.球场缩略图： 黄色箭头表示玩家位置，红色小旗表示球洞位置。



操作方法



按下A键后，击球槽会开始增涨，这时我们要再按A键来决定击球的力度，红色部分越大时按下按键力度就越大，球飞行的距离也就越远。当决定好力度后还需要决定精度，这时击球槽会有一个逐渐缩小的蓝色圆圈，当蓝色圆圈越接近击球点的中心时按下按键击球就越精确。除了一般的击球外，在决定精度时，还可以通过十字键调整击球点，从而打出各种变化球，变化球对应的击球点位置可参见上图。

当球进入果岭后，击球的方法改为推杆，推杆不受风力的影响，同时力量槽取消了决定精度的击球点，只需决定力度后就能将球击出。推杆的精准度直接受地形的倾斜度影响，果岭的地面被切分为一块块的方格，方格边框上移动的白色部分表示该块地形的倾斜度，白色部分越多，就表示该格地形往那个方向倾斜得越厉害，推杆时要根据倾斜度来调整力度和方向，才能让球准确地滚进球洞。

成功模式介绍



成功模式的玩法和“《实况力量棒球》系列”相同，玩家可以作成原创角色，以成为职业高尔夫球手而奋斗。在通往职业选手的道路上，需要通过练习、考试以及参加比赛等方式累积角色的经验点，再用经验点来提升角色的能力或习得新的技能。另外比赛和练习之余还会发生许多随机事件，发掘各种各样的事件也是成功模式的乐趣之一。

成功模式除了主线故事外，还有许多以配角为中心的支线故事，完成支线故事后就可在世界巡回和单人游戏中使用对应的角色，不过支线故事一开始都是未开启的，需要达成特定条件才能解锁，解锁方法可参考下表。

角色	解锁方法
西崎	完成成功模式的主线故事
めぐみ	在めぐみ成为女朋友的条件下完成主线故事
牡丹	在牡丹成为女朋友的条件下完成主线故事
进之助	主角在世界巡回美国站的マイスターズ本战中胜出
ナウパカ	完成西崎的支线故事，并且赢得主线故事中于2年4月4周～5月1周举行的アマチュアペア大会
フォギー	完成成功模式的主线故事
リンリン	完成フォギー的支线故事，并且完成世界巡回中国站的“谜の中国人女性”
ポン太	完成リンリン的支线故事，并且在主线故事遇到过ポン太

技能解说	
バンカー◎	沙坑击球变得极好
バンカー○	沙坑击球变得好
バンカー×	沙坑击球变得困难
ラフ◎	长草区击球变得极好
ラフ○	长草区击球变得好
ショートパット◎	短推杆变得极好
ショートパット○	短推杆变得好
ロングパット◎	长推杆变得极好
ロングパット○	长推杆变得好
アプローチ◎	近距切球变得极好
アプローチ○	近距切球变得好
雨◎	完全不受下雨影响
雨○	受到的下雨影响变小
雨×	受到的下雨影响变大
雨男	容易遇到雨天
逆境	在落后情况下球的飞行距离提升
水切りショット	容易打出切过水面的击球
ロングヒッター	使用1号球杆时球的飞行距离少量提升
猛チャージ	比赛终盘能力上升
ショットメーカー	击球的精度少量上升
パワーフェード	风速大时容易打出右曲球
直ドラ	第二杆以后仍可以选择1号球杆
风读み	风速显示会详尽到小数点
距离读み	残余距离显示会详尽到小数点
シャンク	击球失败时容易打出斜飞球
なぎ	风速容易变弱
マッチプレー◎	比洞赛时能力大幅加强
マッチプレー○	比洞赛时能力加强
人气者	人气上升
威压感	比洞赛时让对手变得畏惧
低弹道	击球的轨道变低
高弹道	击球的轨道变高
スナイパーショット	开球以外的长距离击球精度上升
ティーショット◎	开球变得极好
ティーショット○	开球变得好



本作的击球系统需要一段时间去熟悉，特别是果岭的倾斜度非常不好判断，栽在推杆环节的情况时有发生。成功模式相比《实况力量棒球》要简单一些，登场人物和事件都过少，感觉就是专来为世界巡回模式服务的，打出想要的角色后就没动力再去碰。



本作是以一群身穿比基尼、手持日本武士刀的性感女剑士与大群丑陋的僵尸们作战为主题的游戏，该系列曾经在PS2平台发布相关作品，其大胆的尺度一度获得了不少男性玩家的关注，之后还在各个平台推出过相关的移植作品。本次的《御姐武戏 特别版》是该系列首次登陆掌机平台的一款全新作品，在保留了原有的系统基础上，针对PSP主机的特点增加了联机模式等新要素，各位男性玩家们千万不要错过了（笑）！

PLAYSTATION PORTABLE

御姐武戏 特别版

お姉チャンバラSPECIAL

D3 Publisher	ACT	2011年3月30日	日版
1人	5040日元	无对应周边	

文 カイル・マイテガン 编 阿鲁 美编 Juxi

基本操作一览

键位	作用
十字键	转换视角
滑杆	角色移动
○	确定／开启、使用道具
□	普通攻击，配合△为特殊攻击，需要消耗蓄力槽
△	辅助攻击／开启地图／解除装备中的道具
×	跳跃／取消／配合锁定为翻滚
L	切换页面／减少武器的污染度
R	切换页面／追尾视角（轻点）／锁定前方的敌人（持续按住）
SELECT	关闭界面显示信息
START	跳过剧情／开启系统菜单

基本菜单一览

MISSION	查看当前任务的完成情况（在任务中可查看）
STATUS	查看当前角色的状态
ITEM	给角色装备道具（任务中无法使用）
OPTION	更改基本设置
HISTORY	查看单机模式和联机模式下角色的各项战绩
RETIRE	放弃战斗返回基地（任务状态下可用）
TITLE	返回标题画面



基地选项一览

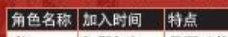
Character	变更操作角色
Equipment	变更角色的装备
Accessory	变更角色的装饰品
Costume	变更角色的服装
Save	保存游戏进度

任务与奖励系统

游戏的进度主要依靠完成各种任务来推进，在根据地内调查石板就可以接受各种各样的任务，游戏中一共有五个级别的任务，会随着流程逐渐开放。任务又分为主线和支线两种，在接受时可以查看，无论是哪一种任务，都可以反复挑战，完成任务后会获得固定的奖励。本作的奖励分为两种，一种是过关奖励，该奖励只要过关即可得到，不过要注意第一次过关后再挑战的话，得到的奖励会变化；第二种为特殊奖励，特殊奖励要在任务中达成特定条件才可以获得，例如进入暴走状态过关，不使用装饰品过关等等，具体的条件玩家可以在任务中查看。

参战角色

本作可以操作的角色一共五名，游戏初期只可以使用一名角色，完成特定的任务后会增加新的同伴，五名角色中，前四名会在主线任务中加入，最后一名需要在通关后，完成4—1的普通任务才会加入队伍（完成任务3—5即可通关），不同的角色在技能和使用的武器上会有很大差别。



角色名称	加入时间	特点
彩	初期加入	只可以使用刀的女武士，相比较其他角色能力很平均，连击数很高，特殊攻击为360度的旋转攻击
咲	完成任务1—2后加入	女主角的妹妹，可以使用拳套和刀，攻击速度很快，特殊攻击为前方远距离的冲击波
アンナ	完成任务1—4后加入	只可以使用双枪的特种兵，战斗时使用△键控制另一支枪，连射速度和射程都很大，但注意有上弹时间，快速连射是她的特殊攻击
レイコ	完成任务2—1后加入	使用枪和刀的女科学家，但使用枪时无法连续发射，特殊攻击为连续射击
ミザリー	完成任务4—1后加入	使用锁剑的狂战士，本作的隐藏角色，攻击力高是她最大的特点，特殊攻击为远距离冲击波

商店系统和道具

在任务中击破敌人会获得红魂（Orb），结束任务后回到基地就可以用红魂购买道具。本作的道具一共分为四种，攻击强化类道具增加角色的攻击属性，体力类道具可以回复蓄力槽或复活角色，ジェム道具可以增加角色的状态或回复体力，勾玉类道具无需使用，带上就会直接增加角色的各种属性。在携带时需要注意，每种道具都有携带数量的上限。

暴走状态

玩家击杀僵尸时，就会增加角色的浴血槽，当玩家的浴血槽累计到一定程度后，角色会进入暴走状态。暴走状态下角色全身呈现血色，同时攻击力，攻击速度会大幅度上升，受到攻击也不会出现硬直，但缺点是在暴走状态下玩家的体力会不断减少，来到墓地附近可以清空浴血槽并解除暴走状态，后期也可以使用道具解除该状态或提前进入该状态。灵活掌握进入或解除该状态才能通过后期的很多高难度关卡。

武器污染度

在战斗中，画面左端会显示玩家携带武器的锋利度，当玩家使用武器攻击敌人时，会逐渐增加武器的污染度，当武器变成红色时，污染度即为100%，该状态下武器会变得很钝，攻击敌人有可能进入长时间的硬直，很容易受到敌人的攻击，需要按下L键来减少刀的污染度。在连击时按下L键也可以减少武器的污染度，并且这种情况下使用时造成的硬直时间更短。

武器合成系统

在游戏第二章开启的系统，玩家可以将任意两把武器进行合成，合成后主武器会增加少量的属性和性能，具体增加量随副武器的强弱而变化，但要注意合成后副武器会消失。游戏中合成没有次数限制，玩家可以多刷一些武器，中期就可以合成出高攻击力的武器。



连击和特殊攻击

持续攻击敌人就可以形成连击，连续打倒敌人则会形成连斩，本作中连击或连斩数越高，对敌人造成的伤害也会逐渐增加。在攻击敌人的同时，玩家左下角的白色蓄力槽还会逐渐累计，当蓄满后同时按下△+□键可以发动特殊攻击，威力强大。特殊攻击的攻击方式因角色而异。

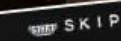
称号系统

达成特定的条件后，在任务结束时玩家可以得到各种各样的称号，获得指定数量的称号后玩家还可以得到一些特殊的奖励，包括了一些角色的隐藏服装等，以下是所有称号的获得条件。

全称号一览

称号名称	获得方法
初体验	第一次进入暴走状态
アバンギャルド・ギャル	第一次获得B级评价
アグレッシブ・ガール	第一次获得C级评价
悬血の申し子	“咲”加入队伍后自动获得
はじめてのジェノサイダー	打倒合计50只以上的僵尸
残念なお姉チャン	第一次获得D级评价
ぼくらのジェノサイダー	打倒合计100只以上的僵尸
ビューティ・コマンダー	“アンナ”加入队伍后自动获得
武器收藏家への道	收集10种武器
チャンバラ	累计通过5个任务
ザ・スペシャルゲスト	打倒1–5关的BOSS“ケツァルコアトル”
みんなのジェノサイダー	打倒合计300只以上的僵尸
慣れていくのね	累计进入10次暴走状态
ボルテックス・ドクター	“レイコ”加入队伍后自动获得
ザ・最恐！ゾンビキング	击破MOSSOON2–2的BOSS“魔亚苦津”
チャンバラ应用篇	完成合计12个以上的任务
ザ・サイコ☆肉屋	击破2–5关的BOSS“泥武陀”
かえってきたジェノサイダー	打倒合计500只以上的僵尸
悲しいけどこれって悬血なのよね	累计进入20次暴走状态
チャンバラ发展篇	完成合计18个以上的任务
ザ・降临！街のくまさん	击破3–2关的BOSS“ゾンビベア！”
ザ・落武者	击破3–3关的BOSS“ドッペルゲンガー”
武器コレクター	收集50种武器
ザ・花魁パニック	击破3–5关主线最终BOSS“卑魅虚”
チャンバラ皆传编	累计通过24个任务
さよなら！ジェノサイダー	合计消灭1000只以上的僵尸
绿眼のエレジー	ミザリー加入队伍后自动获得
ザ・战娘	第一次击破“ミザリー”
血みどろエクスタシー	累计进入30次暴走状态
ザ・私のあかちゃあん	击破4–5的BOSS“デスバビー！”
武器マニア	持有100种以上的武器
ザ・乱入者	击破“ヘルハウンド・クローン”
チャンバラ毕业编	累计通过50个任务
武器大集合	持有200种以上的武器
武器ゴッド	持有300种以上的武器
お姉チャンが暴走三昧	累计进入50次暴走状态
女帝の舞い	第一次获得S级评价
女王の威光	第一次获得A级评价

全任务一览







一级任务

序号	任务名称	出现条件	过关条件	过关报酬	特殊过关条件/奖励
MISSION1-1	はしまりの杀阵	初期即可	消灭25只僵尸	清正×1	无伤过关/大鳖×2
MISSION1-2	その妹、凶暴につき!	完成1-1	消灭50只僵尸	武刀・虹定×1	不进入暴走状态过关/武刀・月光×1
MISSION1-3	毒まみれバカンス	完成1-2	消灭40只僵尸	落花生×1	不使用道具过关/钟响×1
MISSION1-4	毒まみれバカンス	完成1-3	消灭50只僵尸	スチールグローブ×1	不装备装饰品过关/龙皇×1
MISSION1-5	外界からの来袭者!	完成1-4	击破ケツァルコアトルC	ワン・オブ・ッー×1	使用居合斩给予对手最后一击/スカウター×1
MISSION1-6	ボロコップ!	完成1-3	击破40只僵尸	弧刀×1	以体力残存10%以下的状态过关/ダブルハンドガン×1
MISSION1-7	腐った兽达の晚餐	完成1-3	击破50只僵尸	武刀・鬼童丸×1	暴走状态下过关/纲守×1
MISSION1-8	巨人との遭遇	完成1-3	击破30只僵尸	斩り斩り须×1	装备デフォルト过关/ツッパリ一番×1
MISSION1-9	伪りの银发鬼・最终章	完成5-5	击破ミザリー	お春日和×1	只是用枪过关/プラムストライク×1
MISSION1-10	苏りし忠犬	完成1-9	击破ヘルハウンドC	キャリバーン×1	禁止使用EX连击/虎炮×1

二级任务

序号	任务名称	出现条件	过关条件	过关报酬	特殊过关条件/奖励
MISSION2-1	ハザード・アワー	完成1-5	消灭25只僵尸	サーベル×1	使用枪过关/村稚×1
MISSION2-2	絶望副产物	完成2-1	消灭所有的魔亚苦津	テスター・R改×1	不使用道具过关/アイスショット×1
MISSION2-3	どろドロ众	完成2-2	消灭30只僵尸	アンチモラル×1	只使用刀过关/プラチナソード×1
MISSION2-4	研究所から脱走体X	完成2-3	消灭40只僵尸	空穿×1	装备デフォルト过关/燕雀×1
MISSION2-5	死体はゾンビ羊の梦を见るか?	完成2-4	击破BOSS"泥武陀"	玉兔×1	无伤过关/フロスト仁义×1
MISSION2-6	ネイティブ・ダンス	完成2-1	消灭30只僵尸	水咲の铁×1	不进入暴走状态过关/テスター・R改×3
MISSION2-7	异形はかく语りき	完成2-2	消灭40只僵尸	アイスパワード×1	禁止使用EX连击/空穿×2
MISSION2-8	无智との遭遇	完成2-3	消灭50只僵尸	シルバーファング×1	不进入暴走状态过关/アンチモラル×3
MISSION2-9	子烦恼	完成5-5	击破デスパピー	サンクチュアリ×1	使用居合斩击破最后的敌人/ジェイソンハート×1
MISSION2-10	猛る忠犬	完成2-9	全灭所有的ヘルハウンドC	バニッシャーズ×1	以体力残存10%以下的状态过关/ナイツ&ベビー×1

三级任务

序号	任务名称	出现条件	过关条件	过关报酬	特殊过关条件/奖励
MISSION3-1	シティ・オブ・ザ・ホロウ	完成2-5	消灭50只僵尸	武刀・流水×1	禁止使用火属性以外的武器/火葬×1
MISSION3-2	クマのいけにえ	完成3-1	击破ゾンビベア	佛耻义理ナックル×1	禁止使用冰属性以外的武器/武刀・妖々银×1
MISSION3-3	恶灵のような武士	完成3-2	击破ドッペルゲンガー	パッシブサーカス×1	禁止使用天属性以外的武器/セイクリッドソード×1
MISSION3-4	ザ・バーズ	完成3-3	全灭ケツァルコアトルC	妖剑カブライタチ×1	禁止使用圣属性以外的武器/アルテマソウル×1
MISSION3-5	HANABI	完成3-4	击破卑魅虚	武刀・白百合×1	使用居合斩给予对手最后一击/守护者の勾玉
MISSION3-6	リターナー	完成3-1	击破泥武陀	水湖妙镖×1	COOL的成功率达到50%以上过关/クロスファイア×1
MISSION3-7	精肉工场の噩梦	完成3-2	全灭魔亚苦津	灼炎无限×1	禁止使用EX连击/武刀・魔冰骂×1
MISSION3-8	增殖する野性	完成3-3	全灭ゾンビベア	ガチコチガン×1	只使用铳过关/小町エンジェルス×3
MISSION3-9	メーデ	完成5-5	全灭デスパピー	处女失格×1	不使用道具过关/进入禁止×1
MISSION3-10	逆上する忠犬	完成3-9	全灭ヘルハウンドC	樱散ル×1	进入暴走状态过关/オーバードライブ×1

四级任务

序号	任务名称	出现条件	过关条件	过关报酬	特殊过关条件/奖励
MISSION4-1	忌血のストーカー	完成3-5	击破ミザリー	一文字×1	武器污染度达到100%的情况下过关/武刀・武千代×2
MISSION4-2	揺りかごをゆらす触手	完成4-1	击破魔亚苦津	バスタードソード×1	COOL的成功率达到50%以上过关/ジェイドザムーン×1
MISSION4-3	物騒な游び	完成4-2	击破所有的魔亚苦津	ハウリングダンサー×1	无伤过关/トランスエッジ×1
MISSION4-4	怨灵武者が诱う!	完成4-3	消灭所有的ドッペルゲンガー	バーナーワイズ×1	不装备装饰品过关/パイルバイパー×1
MISSION4-5	产声	完成4-4	击破デスパピー	ヴァジュラソード×1	只使用刀过关/ムラサメエッジ×1
MISSION4-6	サバイバル・其の一	完成4-1	击破100只僵尸	ギガースソード×1	不使用道具过关/アマリリス×1
MISSION4-7	鸟が降りて饵を食らう	完成4-2	消灭所有的ケツァルコアトルC	オウガナイト×1	禁止使用冰属性以外的武器/フリーズエッジ×1
MISSION4-8	华氏451	完成4-3	消灭所有的ケツァルコアトルC	マルテュークX1	禁止使用EX连击/フェンリルエッジ×1
MISSION4-9	血を吸うゾンビ侍	完成5-5	击破ドッペルゲンガー	童子斩り×1	禁止使用圣属性以外的武器/ドリームセレブ×1
MISSION4-10	分裂怪力肉汁カルテット	完成4-9	消灭所有的泥武陀	百目鬼の泪×1	以体力残存10%以下的状态过关/テイルオブカーズ×1

五级任务

序号	任务名称	出现条件	过关条件	过关报酬	特殊过关条件/奖励
MISSION5-1	伪りの银发鬼・序章	完成4-5	击破ミザリー	ファナッテクソード×1	以体力残存10%以下的状态过关/善光×1
MISSION5-2	续・伪りの银发鬼	完成5-1	击破ミザリー	虎铁×1	暴走状态下过关/大山鸣动×1
MISSION5-3	鲜血の舞う雪	完成5-2	全灭ケツァルコアトルC	マグマシンガン×1	COOL的成功率达到50%以上过关/スミス&ウェッソー×1
MISSION5-4	腐の连锁	完成5-3	全灭所有的魔亚苦津	フローズンピアス×1	不使用道具过关/グラビトロンレディ×1
MISSION5-5	驱ける异国の魔犬	完成5-4	ヘルハウンドC	デュランダル×1	不装备装饰品过关/玄武の牙×1
MISSION5-6	トリプルベア	完成5-1	全灭所有的ゾンビベア	青龙の双剑×1	使用居合斩击破最后的敌人/カイザーサーベル×1
MISSION5-7	ベビーシッター	完成5-2	击破デスパピー	胧月夜×1	禁止使用炎属性以外的武器/ゴッドフィスト×1
MISSION5-8	地狱の母胎	完成5-3	击破所有的デスパピー	フェアリーテイル×1	不进入暴走状态过关/アケチ&ケイ×1
MISSION5-9	サバイバル・其の弐	完成5-5	击破128只僵尸	サイクロンハンマー×1	禁止使用天属性以外的武器/テンションホールド×1
MISSION5-10	サバイバル・其の叁	完成5-9	击破256只僵尸	アースクエイク×1	只使用枪过关/欲情フォルテシモ×1
MISSION5-11	腐松の试练	完成所有章节任务的9和10	全灭ドッペルゲンガー	ヤンデレブレード×1	只使用刀过关/童子斩り×1
MISSION5-12	腐竹の试练	完成5-11	消灭44只僵尸	パラダイムシフト×1	不进入暴走状态过关/ライブ&ハーデス×1
MISSION5-13	腐竹の试练	完成5-12	全灭所有的卑魅虚	EXキャリバーン×1	不受伤过关/钉バッド×1
MISSION5-14	WABISABI	完成5-13	击破真・卑魅虚	龙虎猛袭剑×1	武器污染度达到100%的状态下过关/盛者必灭×1



玩后感

作为纯粹打着卖肉为卖点的游戏，游戏性自然不会太高了。游戏的画面和音乐的表现都非常一般，系统方面继承了前几作的特点，保留了暴走系统和武器的污染度等等，游戏的操作比较简单，初学者也能轻松上手。本作的缺点非常明显，战斗中的视角非常不舒服，会经常出现看不到敌人的情况，任务数量虽然多，但后期的任务只是一味地强化敌人的属性来延长游戏时间，总体来说本作的素质平平。



栏目主持：乌冬

文 翔Starry、Civily练

日本地震已经过去一些时日，除了表示哀悼外，也对国内奸商的借机涨价感到不解，某些相机在地震后居然涨了两千，而这些相机都是由泰国或者马来西亚生产的，并不是来自日本。游戏机方面的价格也有所上扬，不过幅度还能接受。作为国际化中重要的一环，希望日本能尽快恢复产能，这样市场才能安定下来。

本辑游戏推荐

PSP 乐高星球大战3 克隆战争

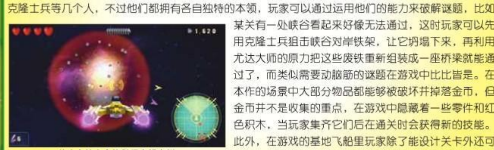
Lego Star Wars III The Clone Wars

Lucasarts	ACT
美版	容量：约1.6GB

在乐高世界里体验《星球大战》的魅力


▲站在远处扫射敌人。

乐高公司在近几年与电影界的合作非常密切，以《印第安纳琼斯》、《蝙蝠侠》等电影为题材改编的乐高游戏受到了玩家们的好评，其中“《乐高星球大战》系列”更是在近日推出了最新的第三作，其受欢迎程度可想而知。本作主要讲述的是动画版《星球大战 克隆战争》的剧情，虽然原作比较沉重，但是由于乐高的重新演绎，整个游戏的气氛欢乐了不少。本作在系统方面延续了前作的特点，以解谜为主动作为辅，玩家刚开始只能使用尤达大师、克隆士兵等几个人，不过他们都拥有各自独特的本领，玩家可以通过运用他们的能力来破解谜题，比如某关有一处峡谷看起来好像无法通过，这时玩家可以先用克隆士兵狙击峡谷对岸铁架，让它坍塌下来，再利用尤达大师的原力把这些废铁重新组装成一座桥梁就能通过了，而类似需要动脑筋的谜题在游戏中比比皆是。在本作的场景中大部分物品都能够被破坏并掉落金币，但金币并不是收集的重点，在游戏中隐藏着一些零件和红色积木，当玩家集齐它们后在通关时会获得新的技能。此外，在游戏的基地飞船里玩家除了能设计关卡外还可以用实验机器组装属于自己的角色，并赋予它们各种能力。虽说本作继续沿用了以往的游戏引擎，游戏的剧情方面还存在拼凑感，但是经过时间的沉淀，“《乐高》系列”已经形成了自己一套独特的风格，作为一款二线游戏本作的素质还是不错的。对“《乐高》系列”有爱的玩家不要错过本作。


▲游戏中的太空战做得有模有样。

推荐给 星球大战的粉丝·喜欢解谜的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减。PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

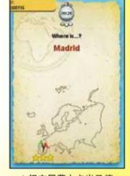
NDS 地理知识大拿

Geomaster

Tivola	PUZ
欧版	编号：5609

笔者上学时最烦的就是那些需要记忆的枯燥科目了，而地理就是其中之一，拗口的地名和文化背景足以把人折磨至死，而本作却以游戏的形式把地理重新包装了一番，让大家能在娱乐中获取知识。在本作中玩家可以通过认国旗、认景观、认名字等众多玩法熟悉地理知识，比如其中一个小游戏就是在世界地图上出现城市的名字，玩家要迅速确认这个城市是哪个洲并点出它的位置，其难度可想而知，如果玩家刚开始有些不适应，可以尝试在正式挑战前先到训练模式中练练手。此外，系统还会根据玩家回答问题的情况作出评分，当玩家的分数积累到一定程度就可以开启奖励模式中的隐藏谜题。对地理有兴趣的玩家不妨用本作来检验一下自己的知识水平吧。

推荐给 喜欢挑战的玩家・对地理感兴趣的玩家



▲想在屏幕上点出马德里还真不容易。

PSP 美国职业全明星摔跤

WWE All Stars

THQ	FTG
美版	容量：约1.2GB



▲这下看起来是要被打惨了。

THQ每年都要推出各种风格的摔跤游戏，可谓是业界的摔跤大户，不过这次THQ推出的本作却一改以往的写实风格，融合了格斗和摔角的特点，更加强调火爆的赛场氛围。本作的画面略带一点卡通风格，众多WWE明星选手的造型都多少游戏夸张，不过在擂台上除了拼造型外还要拼实力，玩家在摔跤开始后需要不断地走位找出对手的破绽，并进攻敌人，注重进攻的同时玩家也应该做好防守，一旦被对手抓到机会就很容易被逼入死角遭到重创。此外，本作中玩家还可以创建属于自己的原创角色，亲自体验一个摔跤手完整的运动生涯。虽说本作对角色动作的刻画非常到位，但是过于频繁的读盘让人有点不耐烦。

推荐给 喜欢运动的玩家・WWE摔跤的忠实观众

PSP 华鬼 初恋时刻 永久印记

华鬼 恋い初める刻 永久の印

Idea Factory	AVG
日版	容量：约1.6GB

《华鬼》是日本作家梨沙推出的一部轻小说，2009年被改编为电影上映，在女性观众中引起了很大的反响，而本作就是根据其原作小说改编而成的一款文字AVG。该作讲述了主角朝雾神无在16岁生日之际被掳至鬼乡，成为了鬼族首领“华鬼”的妻子，而神无与鬼之间的爱恨纠葛就此展开。游戏中所谓的鬼乡其实就是一座学校，玩家的任务就是和众多鬼族帅哥谈恋爱。本作的关键对话系统与同类作品有所不同，存在一定的时间限制，玩家在选项时不再拥有充分的考虑时间，这要求在剧情发展时玩家的精神要高度集中，如果选择正确，对话框上的莲花就会抖动一下，表示角色之间的好感度有所提升。总的来说本作是一款不错的文字AVG，细腻的剧情和超帅的人设值得女性向游戏玩家尝试。

推荐给 原作小说的粉丝・文字冒险游戏爱好者

▲帅哥都爱做出冷酷的表情。

NDS 宝箱华容道

Know How 2 Think and Play outside the box



2Games	PUZ
欧版	编号：5608



▲再走一步就可以把宝箱移到目的地了。

“华容道”是中国一种古老的益智游戏，不仅在中国人人皆知，在国外也是流传甚广，而本作就是一款由国外厂商开发的华容道类游戏。在该作中玩家将要深入到西藏、南美热带雨林等地方探险，每个场景分为若干个小的关卡，而玩家的任务就是通过调整移动不同木块的位置，逐渐把宝箱移动到指定的地点。虽然规则看起来很简单，但是游戏进行到后期的难度一点也不低，一个谜题想上好几个小时是常有的事，如果玩家实在是没有耐心也可以在游戏中开启解题模式，系统会一步步自动演示该关卡的正确解法。此外，在游戏中还设置了很多宝藏等待玩家去发掘，而得到的物品可以用于开启隐藏谜题。本作非常适合在空闲时间用来活跃一下脑筋。

推荐给 乐于挑战高难度的玩家・喜欢动脑筋的玩家

NDS 比比和蒂娜　跳马和骑马

Bibi & Tina　Jump & Ride

KidDinx	ACT
德版	编号：5610

比比和蒂娜是一对来自德国的动漫人物，两姐妹除了在荧屏上聪明伶俐、勇于冒险外，在市场上也是战绩不菲，累计到现在其系列影片销量已经超过1100万份。游戏刚开始会出现一张大地图，玩家可以选择想去的冒险地点收集马蹄，而这些马蹄可以用于购买新马和装备，虽然在途中有许多艰难险阻，但是只要开动脑筋都能化险为夷，比如在关卡中玩家会遇到地刺或者深水潭，而这时利用一旁的稻草堆滚着走不仅能避免被刺伤，还能漂浮在水上面。此外本作的收集要素也非常丰富，拼图、凭证等物品隐藏在游戏的各个角落等待着玩家去探索。本作的风格清新可爱，对马感兴趣的玩家不妨拉上缰绳和比比、蒂娜一起体验美好的田园生活。



▲在蓝天白云下驰骋非常有感觉。

推荐给 原作动画的粉丝玩家・喜欢马的玩家

PSP Nikoli之数独+3 第三集

ニコリの数独+3 第三集

Hamster	PUZ
日版	容量：约130MB

▲本作的画面非常干净朴素。

Nikoli是日本一个着名的数独网站，近年Hamster与Nikoli合作推出的一系列专业数独游戏受到了爱好者们的追捧，而本作是该系列的最新作品。游戏一共收录了五百道数独谜题，这些题都精选自网友传到网站上的原创题目，虽说数独的规则很简单，只需要让每个数字在每行每列每宫不重复，但这么多精妙的谜题也足以让人绞尽脑汁，如果觉得这五百道题很死板，玩家还可以在“出题模式”中挑战更高的难度。面对千变万化的数字谜题难免会遇到障碍，游戏中非常贴心地提供了提示工具和错误检查工具，不会让游戏总卡在一个地方而无法进行。此外，玩家还可以任意更换游戏界面的颜色和风格，喜欢动脑筋的玩家不妨用本作来锻炼一下自己的思维逻辑能力。

推荐给 数独爱好者・喜欢动脑筋的玩家

NDS 脱颖而出！科学君 地球大探险！挑战不明珍稀怪物！

飞び出せ！科学君 地球大探险！谜の珍怪生物に挑め！

NBGI	AVG
日版	编号：5624

本作是根据在2009年在TBS开播的科学探寻节目《脱颖而出！科学君》改编而成的一款冒险游戏，在该作中玩家将和节目主持人一起探索世界各地，寻找珍稀动物。本作的人设稍微有点雷，那个没有皮肤的角色实在是让人有点不舒服。游戏开始玩家会首先来到非洲大草原，野外不时会有鹿、斑马等动物蹦出，玩家只要在地图上点击它们就会进入捕获画面，在撒网之前有必要打麻药枪削减动物们的活动能力，如果麻药没有打准，即使网罩住了动物也很有可能被它们挣脱。关卡结束后捕获到的动物会被运回科研所进行研究，而玩家除了能获得研究费提升设备外，还可以在科研人员口中了解到与这些野生动物相关的知识。对动物和科学感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。


▲主持人是田中直树和中川翔子。

推荐给 原电视节目的粉丝・对动物感兴趣的玩家

一品短消息



●万众期待的RPG大作《口袋妖怪 黑・白》在近日发布了简繁中文版，汉化质量不错，期待已久的玩家不要错过！

●《逻辑方块》是一款颇有创意的益智游戏，游戏中玩家需要合理组装不同颜色的方块并解开谜题。喜欢动脑筋的玩家值得一试。



●由华纳兄弟推出的“《史酷比》系列”最新作《史酷比 幽灵沼泽》在近日推出了欧版。这次史酷比将展开一次神秘的冒险去解开沼泽女孩身后的秘密。

●由梦工厂动画《超级大坏蛋》改编而成的同名动作游戏在近日推出了美版。原作电影的粉丝不妨尝试一下本作。



●同人文字AVG《明日的世界》在近日发布了完全汉化版。游戏讲述了世界即将在3个月后毁灭，5个朋友在剩余的日子里不断想办法来互相支撑和鼓励对方，最终明白了生存的意义。

●《四叶草国的爱丽丝》是一款带有浓厚童话色彩的恋爱AVG，讲述了主角爱丽丝被白兔绑架到不可思议国度后发生的一系列有趣故事。游戏在原作基础上加入了新的剧情和完全语音，喜爱童话风的玩家不要错过。



●《疯狂管道》是一款PSP MINIS益智游戏。玩家在游戏中要赶在绿色液体流出之前把管道搭建好，让液体顺利流到终点。

●由Square Enix制作的动作角色扮演游戏《寄生前夜 第三个生日》在近日推出了美版。

稻船敬二自从去年10月退出Capcom之后并没有闲下来，而是在近日低调地创建了名为“Comcept”和“Intercept”的两家游戏公司。笔者进入稻船兄公司的官方主页看了看，与游戏相关的内容非常少，看来要玩上稻船兄的新作品还得等上一段时间。



对于喜欢《苍翼默示录》的玩家来说，能在掌机平台上随时随地享受这款游戏的乐趣已经非常令人振奋，更何况这还是与街机最新版本完全接轨的《连续变换II》呢？游戏的耐玩要素十足，角色特性千奇百怪，现在就请大家跟随白菜一起进入这个奇幻的苍之世界吧。

文 白菜　美编 Juxi

NINTENDO 3DS/PLAYSTATION PORTABLE

苍翼默示录 连续变换II

ブレイブルー コンティニュアム シフトII

Arc System Works	FTG	2011年3月31日	日版
1～2人	5229日元	无对应周边	



基本系统

键位说明

方向指令：为了方便阅读，本攻略中对方向指令的描述采用国际通用的“小键盘指令”。身边有电脑键盘的玩家可以观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字6表示，下方向以数字2表示，左上方向以数字7表示。

按键指令：游戏中共有A、B、C、D4个按键，分别代表轻、中、重攻击与特殊操作。对应键位可以在设定模式中进行变更。



角色行动

游戏中一共有18名特性各异的角色。但在掌握他们独自的战斗方式前，我们必须先了解这个游戏最基本的共通行动方式。以下将会列出角色在采取各种行动类别时可做的基本操作，大家一定要好好记起来。所有操作说明将以角色处于1P位置为基准。

※为了能够准确且流畅地完成各种操作，游戏中设定了“预先输入”这一系统。在两种可以连接的行动需要输入时，在前一种行动的硬直中提前输入接下来的行动指令，就能够流畅地切换过去了。



画面解说



1.使用角色。左侧为1P正在使用的角色，右侧为2P正在使用的角色。

2.体力槽。受到攻击会降低，残量为0时视为失败。

3.盾防槽。盾防御会消耗这里的残量。耗尽后除无法使用盾防御外，防御力也会大幅下降。

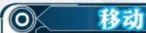
4.强制开放标识。表示当前可以使用的强制开放次数，上限为两个。

5.破防点数。在防御具有破防属性的攻击时，防御点数就会减少，耗尽后会被破防。

6.连击数/伤害。表示当前连技的攻击次数与造成伤害。红色为确定连，蓝色表示中途可以受身。

7.系统消息。表示当前攻击造成的各种状态，以消息的形式出现在屏幕上。

8.能量槽。使用超必杀技、一击必杀技、急速取消等行动时将会消耗这里的能量。




移动

前进/后退：输入6/4。



让角色进行前后缓慢移动。速度比不上冲刺与急退，主要用于细微调整与对手的距离。

冲刺/急退：输入66/44。



冲刺是快速向前方移动。急退是快速向后方移动，且在指令输入瞬间有无敌时间。另外全角色中只有Tager无法进行冲刺。

跳跃/高跳：输入7or8or9/输入1or2or3之后快速输入7or8or9



让角色跳跃至空中。高跳比起跳跃能跳得更高更远。另外在跳跃中再次输入跳跃指令，能够进行2段跳。

空中冲刺/空中急退：在空中输入66/44。



在空中进行前后快速移动的方法。可以用于改变跳跃的轨迹。同样的，Tager无法进行空中冲刺。

攻击

基本技/特殊技：攻击键/特定方向+攻击键。



除了A（轻攻击）、B（中攻击）、C（重攻击）外，还有能够使用角色固有能力的D（特殊操作）。

必杀技：特定指令+攻击键。



能够使出角色固有的招式，有飞行道具、突进攻击甚至瞬间移动等等各种富有特性的动作。

超必杀技：能量槽在50%以上时，特定指令+攻击键。



Distortion Drive，简称DD。发动时需要消耗50%的能量槽。画面会发生暗转，命中后对方无法进行强制开放。

一击必杀：满足发动条件后，特定指令+攻击键。



Astral Hit，简称AH。发动条件为该小局胜利就赢得对局，能量槽100%，对方体力在35%以下时，消耗一个强制开放标识可以使用。命中后对方立即死亡。

连锁：基本技命中后以特定的顺序按下攻击键。



取消基本技与特殊技的硬直，继续连锁出其它的基本技或特殊技。各角色连锁的顺序有所区别。

急速取消：攻击命中瞬间同时按下ABC。



Rapid Cancel，简称RC。攻击命中瞬间输入，消耗50%的能量槽后，强制取消招式的硬直，可以立即进行下一步行动。但要注意也有一部分无法取消的招式。

跳跃取消：可以进行跳跃取消的攻击命中瞬间输入7or8or9。



Jump Cancel，简称jc。以跳跃动作取消该当招式的硬直。同样可以用高跳进行取消。

前方投技/后方投技/空中投技：同时按下BC/4方向+BC/空中同时按下BC。



抓住对方进行攻击，可以无视防御。对手处于受创状态与防御硬直中也能进行投技，但拆投时间比平时要长。

防御



拆投：被投技抓住的瞬间同时按下BC。

被对手用投技抓住的瞬间拆投，可以使对手的投技无效化。但是在攻击动作中被抓投的话，也有无法拆投的时间存在。

防御：输入4方向（站立防御）/输入1方向（蹲防御）。



站立防御可以防御跳攻击、上段攻击和中段攻击。蹲防御可以防御上段攻击和下段攻击。防御成功后会有一段时间内无法行动，称为防御硬直。

直防：对手攻击即将命中的瞬间进行防御。



直防是直前防御的简称。在对手攻击即将命中的瞬间进行防御的话，防御硬直会比普通防御时减少，并且可以大幅增加能量槽。

盾防御：输入4or1时同时按住AB。



消耗盾防槽进行的强力防御。除了可以防止被必杀技磨血外，还能对空中防御不能技进行防御。

盾直防：对手攻击即将命中的瞬间进行盾防御。



在对手攻击即将命中的瞬间进行盾防御的话，除了获得盾防御的效果外，防御硬直会比普通防御时减少，并且可以大幅增加能量槽。

防御反击：防御硬直中同时按下6+AB。



Counter Assault，简称CA。消耗50%的能量槽，在防御硬直中作出无敌的反击动作。反击动作因人而异，例如Noel的防御反击为特殊移动。

强制开放：同时按下ABCD。



Break Burst，简称BB。释放出将对手吹飞的无敌冲击波。在防御硬直与受创中也可使用，不过需要另外消耗一半的破防点数。

原地起身：倒地中同时按下2+D以外的攻击键。



原地起身。虽然没有无敌时间，但优点在于可以极早行动，以及没有起身动作。动作的后半部分可以用必杀技进行取消。

前滚起身：倒地中同时按下3/6+D以外的攻击键。



一边向前方移动一边起身。动作消耗的时间与后滚起身相同，但无敌时间较短。动作的后半部分无法行动，但可以防御对手的攻击。

后滚起身：倒地中同时按下1/4+D以外的攻击键。



一边向后方移动一边起身。动作消耗的时间与前滚起身相同，但无敌时间较长。

紧急受身：倒地中同时按下8+D以外的攻击键。



整个动作过程中完全无敌，是最为安全的起身方式。但是起身动作消耗时间长，很容易被对手压制。

空中受身：空中被吹飞时按下D以外的攻击键。



在空中受创，进入可以受身的时间后，保持无敌状态恢复体势。受身过程中无法行动，但可以进行强制开放。

系统详解

体力

体力槽的颜色初始状态为绿色，受到伤害后则变为黄色，上次攻击造成的伤害则以红色表示。另外虽然体力槽看起来长度都是相同的，但是每个角色的体力总量有所区别。全人物中Taokaka和Carl的体力最低，Tager最高。下表即为本作所有角色的体力值：

角色	总体力
Ragna	10000
Jin	11500
Noel	11000
Rachel	11000
Taokaka	9500
Tager	13000
Litchi	11000
Arakune	10500
Bang	11500

角色	总体力
Carl	9500
Hakumen	12000
λ-11	10000
Tsubaki	11000
Hazama	11000
μ-12	10000
Makoto	11000
Valkenhayn	10500
Platinum	10000

破防点数

Guard Primer，简称GP。在《连续变换》中全新引入的破防系统，在角色体力槽的下方以黄色灯型图标表示。在防御具有破防属性的攻击时，防御点数就会减少，耗尽后会被破防，此时角色会进入约3秒的无防御硬直状态。另外当破防点数还剩下最后1个时，可以用盾防御来回避破防状态，但代价是盾防御槽将被大幅削减。

破防点数的初始所有值根据角色不同有所区别，下表是本作所有角色的初始GP值。

角色	最大数量
Ragna	5
Jin	5
Noel	4
Rachel	4
Taokaka	4
Tager	10
Litchi	5
Arakune	5
Bang	6

角色	最大数量
Carl	4
Hakumen	6
λ-11	5
Tsubaki	5
Hazama	4
μ-12	5
Makoto	5
Valkenhayn	4
Platinum	5

能量槽

Hit Gauge，简称HG。使用DD技这类强力招式时就会消耗能量槽。攻击命中、遭到攻击、进行防御时都会增加能量槽。另外在消耗能量槽之后的2秒内，能量槽的上升度速度会大幅减慢。下表是各种行动消耗的能量一览。

行动	HG槽消耗量
超必杀技	50%
一击必杀	100%
急速取消	50%
防御反击	50%
Jin的一部分必杀技	25%

防御性能

防御行动分为防御、直防、盾防御与盾直防四种。性能各有一定的区别，大家可以通过下表进行确认。

防御影响的效果	防御	直防	盾防御	盾直防
必杀技磨血	被磨	被磨	防止	防止
防御时硬直时间	标准	地上：标准值-3帧/空中：标准值-6帧	标准值+1帧	地上：标准值-4帧/空中：标准值-9帧
推开距离	普通	近	远	远
对空中防御不能技的耐性	不能防御	不能防御	可以防御	可以防御
对破防的耐性	不能防止	不能防止	可以防止	可以防止
防御时HG槽增加量	标准	标准值+3%	标准值	标准值+3%

可见如果想要打确反或在对方的连锁中进行抢断，那么选择直防或盾直防是比较好的。当然这需要比较了解对方招式的打出时机。在面临被破防的危险或是空中被地面的角色对空时，选择开盾防御才是明智之举。

盾防槽

在使用盾防御时会消耗盾防槽。解除盾防御后2秒，盾防槽会开始慢慢回复。当盾防槽耗尽时，角色会陷入Danger状态，此时受到伤害将会变为1.5倍。10秒后解除Danger状态，且盾防槽回复到一半。



特殊受创状态

当角色遭到攻击时，一般情况下会进入倒地或吹飞等状态。但是被特定的招式打中的话，就会触发一些特殊的受创状态。诱发特定的受创状态后，有些场合还可以进行追击，因此最好提前确认自己使用的角色哪些招式会引发怎样的受创状态。



地面反弹

对手被扣向地面后再次弹起，空中受身不能的时间比较长，容易进行追击。代表技为Ragna的空中214C。



壁反弹

对手撞击版边后反弹回来。代表技为Taokaka的版边6C。



回转倒地

对手在原地旋转数圈后倒地。旋转中视为站立状态。代表技为Hakumen的6D。



地面滑行

对手滑行到版边后倒地。在版边可以轻易进行追击。代表技为Rachel的5CC。

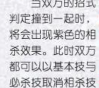


崩腹

对手陷入防御不能的状态。按下除D键以外的攻击键可以恢复，什么都不做则会慢慢倒地。代表技为Ragna的22C。



相杀





当双方的招式判定撞到一起时，将会出现紫色的相杀效果。此时双方都可以以基本技与必杀技取消相杀技的硬直，但是不能以跳跃或冲刺来取消。



消极状态



若角色在一段时间内一直重复后退逃窜、急退之类的行为，就会被系统判定为消极状态，此时受到的伤害将变为原本的1.5倍。在进入消极状态前的瞬间会有消息提示，如果还不立刻进行缩短距离的攻击行动，角色身上将出现红色气场并进入消极状态。当进入消极状态后，要多多进行积极的攻击行动，才能尽快解除状态。

破招攻击

Counter Hit，简称CH。这是格斗游戏中的一个常识系统，对方在出招动作中，我方攻击命中对手就会发生CH。相比普通命中，发生CH后，对方角色的受创状态以及空中受身不能时间变长，更容易接上连技。

另外本作在CH的基础上还新增了FC系统，一部分的招式设置了Fatal Counter属性，CH命中后对方的硬直更大，而且之后所有连技中的招式造成的硬直与空中受身不能时间都会延长2帧，使得连技的延展性变得更大。



◆全角色FC属性招式

角色	招式
Ragna	2C
Jin	2C
	虚空刃 雪风
Noel	4D
	J4D
Rachel	5B
	J2C（Lv3）
Taokaka	2C
Tager	2C
Litchi	6A（持棒）
	5B（棒设置）
Arakune	5C
	2C
	JC
Bang	3C
	双掌打・金刚戟
	双掌打・天刚戟
Carl	2C
	JB

角色	招式
Hakumen	6C（最大蓄力）
	火萤
	虚空阵 雪风
Λ−11	クレセントセイバー
	カラミティソード
Tsubaki	6C
Hazama	牙升脚（蓄力）
	蛇翼崩天刃
μ−12	6C
	フルツルギ
Makoto	2C
	D Lv3
	2D Lv3
	ブレイクショット（Lv3）
	シューティングスター（Lv3）
	パーティカルフレアー（Lv3）
Valkenhayn	6B
	6C
Platinum	6C

强制开放

要使用强制开放，必须消耗强制开放标识。对战开始时双方各有一个标识，当对手赢得一局时，自己就可以多使用一个标识。对战中最多可以使用两个标识，因此使用的时机非常讲究。

强制开放分为两种：一种在进攻中使用，开放时出现金色效果，对手会被浮空，之后可以追加连技；另一种在防御中使用，开放时出现绿色效果，短时间进入无敌状态且会将对手吹飞。是用来制造攻击的机会还是用来保命，也是根据战况来进行判断的。

属性

每个角色不同的攻击技能都有属性之分。所谓属性，可以按身体部位分成头属性、体属性、脚属性三种类型，也可以按种类分为打击属性与弹属性。按部位分的属性很好理解，类似于普通格斗游戏的上、中、下段；按种类分的属性，则可以通过直接攻击（打击）或者道具攻击（弹）来区分，个别技能有特殊情况。利用角色的属性无敌或者属性相克来安排对战策略，是非常重要的。例如头属性的攻击对上头属性无敌的招式就是单方面被克制，弹属性无敌的招式则无法被飞行道具所截断。



▲Ragna的6A拥有头属性无敌，克制一切跳攻击。

起身的区别

从倒地状态进行起身时，分为原地起身、前滚起身、后滚起身与紧急受身四种方式。其中最为安全的紧急受身，整套动作的32帧中角色处于完全无敌状态。而其他三种起身方式都存在一定的硬直，具体可以参照下表进行确认。

◆原地起身

时间	角色状态
1～13帧	对投技无敌
	空中判定
14～19帧	对投技无敌
	可以防御
	可以用必杀技取消
	站立状态
19帧	对投技无敌
	可以进行任意动作

◆前滚起身

时间	角色状态
1～3帧	完全无敌
4～17帧	对投技无敌
	空中判定
18～30帧	只能防御
	产生被投判定
	蹲状态

◆后滚起身

时间	角色状态
1～10帧	完全无敌
11～17帧	对投技无敌
	空中判定
18～30帧	只能防御
	产生被投判定
	蹲状态

主要模式

主菜单

01 TUTORIAL

推荐初次接触本系列的玩家一定要游玩的教学模式。Rachel教官将为大家讲解游戏的基础知识与角色特性。



02 ARCADE

标准的街机模式。玩家将与10个对手依次对战，击倒第10人后就能通关。

03 VERSUS

与CPU对战的自由对战模式。可以自由选择BGM、场地以及各种UM角色。

04 SCORE ATTACK

竞赛模式。依次挑战10名对手，赚取高分的模式。

05 TRAINING

标准的练习模式。可以练习角色的行动和连技，菜单中也能详细设定对手的状态。

06 CHALLENGE

挑战模式。以完成任务的方式练习角色的推荐连技。每个角色将给出10种连技，从简单到复杂，包括了各种情况下适用的连技。



07 LEGION 1.5

军团模式。在前作的基础上进行了强化，通过不断击败对手，扩充自己的军团势力，最终打败BOSS的战棋类模式。

08 ABYSS

深渊模式。一边强化自己的角色，一边朝着都市的最深处前进。一路上遇到的角色会越来越强，想要到达最底层，势必要经历无数次失败。

09 STORY

体验官方设定角色剧情的故事模式。选项与战斗的胜负将会决定故事的结局。“TURE END篇”则是故事的真相。

10 GALLERY

画廊模式。购买游戏中的CG插图、影像或是BGM，进行鉴赏。

11 NETWORK

通信模式。利用无线通信进行机器之间的网络对战。

12 OPTION

设定模式。在此可以进行游戏的各种设定。

13 EXIT

回到标题画面。

模式详解

深渊模式 ABYSS

这是一个不断下潜，挑战999层的最终BOSS的模式。基本上玩家每走20层就会遇到乱入人物，将其击倒后就能获得奖励。获得的奖励会在模式开始时的商店出售，消耗点数即可购入。奖励主要分为攻击、防御、HG槽、速度、特殊技能以及下潜深度六种可以购买，另外在战斗中还能获得增加点数或是HP回复的奖励。当玩家进行到400层之后，该模式下就会出现UM角色作为BOSS。能力十分强大，因此不能怠慢对于自己的强化。

想要通过深渊模式，主要要注意以下几点：

1.优先提升攻防数值。后期CPU角色的攻防和立回能力会越来越夸张，如果不够攻防会打得非常艰难。所有数值满值为50。

2.推荐的特殊能力是“BALANCE BREAKER（攻击命中时一定几率即死）”＋“PENETRATOR（攻击时一定几率对手不能防御）”，尽量使用多段的攻击，带入连技后往Hits数多的打，努力提高即死的可能性。在对手防御能力强时，配合“QUARTER RAPID（急速取消只消耗25%的HG槽）”可以迅速造成无休止的强力压制。如果从安全角度考虑的话，也可以装备“EXTRA BURST（强制开放次数变为2次）”或是“LIFE REGAINUP（战斗结束后回复量上升）”。

3.如果不在意使用角色而仅仅是想快速通关的话，推荐使用Λ-11，装备“BALANCE BREAKER（攻击命中时一定几率即死）”＋“PENETRATOR（攻击时一定几率对手不能防御）”。开局后直接C连打，破防后接Hits数高的连技。如果不会用Λ-11，那么可以在选择角色时按下FN1功能键切换到简易模式，然后选择Λ-11，连打A键就行了。

4.出现在900层的BOSS是UM角色Arakune，开局会高几率使用一击必杀技。只要攻击他放出来的袋子，就会即死。所有玩家都要注意。顺便一说，如果感到自己强化得不到位，不足以挑战接下来的难关，那么每走100层都会给玩家一次离开的机会。虽然下次进入无法接续进度，但是会保留获得的点数。如果是被CPU打死而退出的话，获得的点数会大幅减少。这点请务必注意。

特殊能力一览

名称	说明	点数
BLOOD SUCKER	攻击命中时吸收体力	5000
BALANCE BREAKER	攻击命中时几率即死	4000
COUNTER PUNCHER	造成的所有CH变为FC	1500
LUCKY PUNCHER	造成的伤害几率增加	3000
ARMOR GRINDER	磨血的伤害增加	2500
PENETRATOR	攻击一定几率无法防御	2500
REVENGER	自己体力少量时造成的伤害大幅上升	3000
BERSERKER	造成的伤害大幅上升，但体力徐徐下降	4500
HUMAN FORTRESS	GP点数不会减少	2000
FREE BARRIER	盾防槽不会减少	3500
AUTO HEAL	体力徐徐回复	1000
HEAT RECOVER	HG槽徐徐上升	1000
LIFE REGAINUP	战斗结束后体力回复量上升	1000
ABSOLUTE FIELD	降低敌人能力，但获得点数大幅下降	5000
MAZE WALKER	下潜速度加快	3500
QUARTER RAPID	急速取消只消耗25%HG槽	1500
HEAT KEEP	所有HG槽使用量减半	4500
EXTRA BURST	强制开放可以使用2次	2000
SUPER BURST	强制开放性能提升	4000
TURN UNLIMITED	将自身角色变为UM角色	1000
RAINBOW	自身使用角色缠绕着虹色气场	3500

※除了“MAZE WALKER”外，当玩家等级达到Lv20时，所有技能都会在商店中开放。“MAZE WALKER”需要通关一次深渊模式后才会开放。

◆深渊模式BOSS一览

出现层数	角色	攻/防/H/速	出现层数	角色	攻/防/H/速
400	UM Taokaka	50/0/0/50	900	UM Arakune	30/40/40/30
500	UM Carl	0/50/0/50	910	UM Litchi	25/35/15/25
600	UM Platinum	30/30/50/10	920	UM Jin	25/25/25/25
660	UM Noel	25/25/15/35	930	UM Λ-11	15/15/35/35
666	UM Ragna	50/0/0/50	940	UM Valkenhayn	25/35/25/15
700	UM Makoto	40/30/30/40	950	UM Rachel	25/25/35/15
800	UM Tsubaki	30/40/30/40	960	UM Tager	35/35/15/15
820	UM Bang	35/25/15/25	970	UM Hakumen	35/25/25/15
840	UM Taokaka	25/15/25/35	980	UM Hazama	30/30/50/50
860	UM Carl	15/25/25/35	999	UM μ-12	40/40/40/40
880	UM Platinum	15/25/35/25			



故事模式

这次掌机版的故事模式并没有为新增的Makoto、Valkenhayn与Platinum增加官方故事。除了每个角色的固定剧情外，官方还设计了家用版就有的“TRUE END篇”，以及掌机版新增的“EX1篇”与“EX2篇”。以下将会放出所有篇章的开放条件以及全角色全结局达成指南。

故事模式	出现条件
PREVIOUS篇（回顾）	初期出现
OPENING篇（开场）	初期出现
Ragna篇	初期出现
Jin篇	开启“Noel篇”的TRUE END
Noel篇	与“Ragna篇”登场的Noel对话
Rachel篇	与“Ragna篇”登场的Rachel对战
Taokaka篇	战胜“Ragna篇”登场的Taokaka
Tager篇	战胜“Noel篇”登场的Tager
Litchi篇	开启“Carl篇”的TRUE END
Arakune篇	开启“Litchi篇”的TRUE END
Bang篇	开启“Taokaka篇”任意一个END
Carl篇	战胜“Ragna篇”登场的Carl
Hakumen篇	开启“Jin篇”、“Rachel篇”、“Tsubaki篇”的TRUE END
Λ-11篇	开启“Ragna篇”、“Tager篇”的TRUE END
Tsubaki篇	战胜“Jin篇”、“Noel篇”登场的Tsubaki
Hazama篇	开启“Ragna篇”、“Hakumen篇”的TRUE END
EX1篇	开启“Noel篇”的TRUE END
EX2篇	开启“Tager篇”的BAD END

结局路线指南

※黑色路线为确定路线，红色路线为胜利路线，蓝色路线为失败路线。

苍翼默示录 连续变换Ⅱ

Ragna篇

“Ragna篇”的故事是过去与现实两条线分别交替进行，最终将宿命的对手Hazama击败。与Hazama一战中，Ragna的DRIVE能力会被封印，D键系列的攻击全部无法使用，玩家可以通过一些不用D键的连段进行攻击。



开场
VS Carl
分歧选项
面倒だが起きる。
VS Taokaka ※1
VS Λ−11
VS Rachel
VS Jin
VS Hazama ※2
TRUE END
目を開いてみる。
GAG END
VS Jin ※3
BAD END

※1：Ragna的体力为通常状态的75%。
※2：Ragna所有D键系列攻击被封印，Hazama为UM角色。
※3：Ragna的HG槽一直为100%。

Jin篇

“Jin篇”中的很多场CPU战存在行动限制。冰刃能力被封印时，地面D键攻击则变为专用技；而除3C以外的C键攻击以及必杀技也无法使用，拔刀的瞬间会产生巨大的硬直，这点需要注意。



※1：Hazama的体力削减为20%以下即算胜利。
※2：Rachel的体力为通常状态的50%，为UM角色。
※3：Jin的冰刃攻击以及D键系列攻击被封印。
※4：Jin的冰刃攻击以及D键系列攻击被封印，Tsubaki为UM角色。
※5：Jin与Tsubaki均为UM角色。

Noel篇

“Noel篇”的故事从她离开军队之后开始。Bang一战胜利后会出现3个分歧选项，不同的分支对应不同的结局，建议在此之前保留存档。BAD END之前出现的Hakumen为UM版角色，当身技很强，所以最好与之保持距离。另外，TRUE END最后一战Noel的HG槽会一直保持100%，可以善加利用。



※1：Carl的体力为通常状态的75%。
※2：Hakumen的体力削减为30%以下即算胜利，Hakumen为UM版角色。
※3：Noel的HG槽一直为100%。

Rachel篇

“Rachel篇”从她解放被幽闭的Hakumen开始。由于CPU战的角色均为普通版，所以对战的难度很低。但Rachel本身的操作稍稍有些习性，多使用远距离的飞行道具，别让对手轻易近身。



Taokaka篇

“Taokaka篇”倘若输给Noel就会进入BAD END，想要达成全结局最好在此战之前存盘。UM版Hazama只要一靠近他就会被吸收体力，这对体力本来就不多的Taokaka来说是很危险的，当Hazama使用蛇刹时，可以利用对方的硬直以6C打CH（Counter Hit）。



Tager篇

“Tager篇”的分歧选项非常多，开场的两个选择就决定战斗对手的不同。不管是击败Litchi还是Bang，剧情都会合流，但关系到剧本完成度，因此将两人都击倒吧。另外，最后一战击败Hazama之后，不同的分歧选项会决定两个不同的结局，所以也需要提前存盘。



Litchi篇

“Litchi篇”通过开场的分歧选项就能进入GAG END，没有任何CPU战。相反如果选择“诊疗所に戻る。”，则分别会依次与Hazama、Tager、Arakune交手。



Arakune篇

“Arakune篇”在对Carl一战可以使用UM版的Arakune。烙印状态效果时间虽然比较短，但同种类的虫子会出现3只，给对手的压制性更强。另外，对战中以D键攻击直接命中对手，一击便能令其陷入烙印状态。

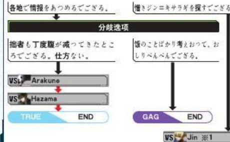




Bang篇

“Bang篇”的分歧选项比较多，但CPU战却出奇地少，GAG END更是全程不需要一场战斗即可开启。而在战斗方面，Bang的指令投非常好用，可以组织在冲刺2A以及JC后。





※1：Jin的冰刃攻击以及D键系列攻击被封印。

Carl篇



“Carl篇”围绕Carl寻找父亲为何要将姐姐变为傀儡的真相展开。第二场与Noel的战斗，Carl只能以50%的体力迎战，所以立回要稳定。对Tsubaki一战结束后的分歧选项关系到两个不同的结局，玩家也要记得提前存盘。



※1：Carl的体力为通常状态的50%。

Hakumen篇

“Hakumen篇”从他被解放后的剧情开始，是所有角色中惟一没有GAG END的故事。与前作一样，“Hakumen篇”的剧情路线依然很直白很简单，几乎是一条线便可以完成，只要在与Jin一战之前保留一个存档就能轻松达成100%的故事完成度。对战中可以利用挑衅提升勾玉槽，练习虚空阵奥义 梦幻中的连段。



※1：Hazama为UM版角色。

Λ-11篇

Λ-11是受自己的创造者九重博士的命令介入事件。“Λ-11篇”的最后会出现前作中登场的ν-13，她其实就是UM版的Λ-11，性能完全一样。输给ν-13进入BAD END，赢了之后继续打败UM版的Tager就能开启TRUE END，Tager只要将其体力削减至20%以下便算胜利。





※1：ν-13为UM版Λ-11。
※2：Tager的体力削减至20%以下即算胜利，Tager为UM版角色。

Tsubaki篇

“Tsubaki篇”是以她接受了暗杀Jin和Noel的任务开篇的苦恼路线。和其他角色的故事不同，“Tsubaki篇”的结局受超必杀技以及一击必杀技的使用次数影响。在与Noel一战之前，玩家要对自己使用这两招的次数有把握，这样才能确定触发目标结局。



Hazama篇

作为贯穿本作剧情的幕后黑手，Hazama的故事可以帮助玩家解开很多未解之谜。他的不少战斗都只要求削减对手一定的体力。GAG END需要先完成一遍TRUE END或者BAD END才能开启，所以100%的完成度意味着要打两遍。



※1：Λ-11的体力削减为40%以下即算胜利。
※2：Hakumen的体力削减为20%以下即算胜利，Hazama与Hakumen均为UM版角色。
※3：Rachel的体力削减为20%以下即算胜利，Hazama与Rachel均为UM版角色。
※4：Ragna的D键攻击被封印。
※5：BAD END后不会有“助けて！ココノエ先生”的小剧场剧情。
※6：“助けて！ココノエ先生”的小剧场剧情并非END。





注意：在进入对战前，强烈推荐前往设定模式中，选择GAME OPTION，然后将“コマンドサポート”一项设置成ON，这样可以大幅度缓解由于方向键斜方向不好用而造成的必杀技指令缺失。

※（jc）为跳跃取消，（hjc）为高跳取消，（rc）为急速取消，（dc）为冲刺取消，（ch）为破招。



Ragna

键位说明

牵制、对空、起攻、抢断技一应俱全，近身战中破防手段也非常丰富。虽然没有飞行道具，但拥有牵制类的突进技，速度也比较快。另外攻击距离也算长，适合地面牵制战。虽然是全面型的万能角色，但反过来说面对各种有突出特点的角色时，如果掌握不到主动权，就会打得非常辛苦。缺乏横向判定的空中技，空对空能力贫弱。

推荐采用的战术是在中距离以判定优秀的5B与5C进行牵制。一旦确认命中后，接续214A一口气拉近距离，或者是带入空连接续空中214C积极地将对手运往版边。

推荐连技

5B>5C>214A派生214D

5B>6A（jc）>JC>JD（jc）>JC>JD>623D派生236C派生214D

5B>6A（jc）>JC>JD（jc）>JC>空中214C>632146D

5B>5C>2D（rc）>前冲5C>5D（dc）>5C（jc）>JC>JD（jc）>JC>JD>623D派生236C派生214D



角色点评



能够对应各种距离的安定型正统万能角色，中距离战非常强，在空中战中持有一定的优势，拥有牵制技、飞行道具、对空技、无敌技和突进技，是典型的初学者向角色。高伤害、抢断与破防非常依靠HG槽。由于没有头属性无敌技，地对空主要依靠高风险的升龙，因此更多情况下需要自己率先起跳以强势的空对空将对手击落。

面对近距离强的角色时以各种D技和升龙防止对手接近，面对远距离强的角色时则以6B和214A等保持贴近压制。万能角色的宗旨就是想办法在对手不擅长的距离作战。不过对于Jin来说，在自己擅长的中距离战斗也是非常有利的。

推荐连技

5B>5C>214B

2B>5C>214B

6A（rc）>5C>6C（dc）>5C（hjc）>JC>J2C>JD>空中214C

214D or 623D>6C(dc)>5C(hjc)>JC>J2C(jc)>J2C>214B（近版边）

Noel

角色点评

Noel最强的距离是近距离，要善用中下段的二择破防，或是以D系列的Chain来进攻。攻击命中时确认距离、对手是否蹲状态、CH等等是必须养成的习惯。利用5A将对手压制住以后以中下择、投技等破防是其常用的套路。中远距离并非Noel擅长的距离，虽然236B or C可以进行牵制，但被人先读就会很惨，最好的办法还是利用冲刺快速逼近对手。



推荐连技

5A×2>6A>6C>投技挥空>6C>5D>6B>5D>5C>236A>6C（jc）>JD>6D>236D

6A（jc）>JB>JC>JB（jc）>JB>JC>空中236C

5Dor2Dor4DorJ4D>5C>6C>2D>6A>214A>2B>6C>22B>22BC>6C>236A>6C（jc）>JD>6D>6B>5D>236D

Rachel



角色点评

Rachel是利用D键能够打出千变万化战术的高自由度角色。她在中远距离的飞行道具非常强悍，放倒对手后利用青蛙和南瓜做出的起攻也让人很难受。利用风槽做出的高速中段技是其一大魅力点，但所有套路都非常依靠风槽也是其弱点，基本上风槽耗尽的话就连打出基本连段都非常困难。另外她的抢断也比较弱，没有起始无敌技使她在面对近距离的压制时比较无力。

推荐战术为远距离设置或放飞行道具，攻击前利用南瓜进行压制是基本中的基本。由于风槽的紧要和跳跃惯性的问题，最好不要时常待在空中。中距离下236A加风有显著效果。

推荐连技

2A>5B>5C（D）派生C>236B（延迟D）>低空冲刺JC>落地冲刺6A>632146C>5C派生C

2A>5B>5C（D）派生C>214A>5Bor3C>236A>214B>冲刺5C派生C>冲刺3C>214C>3C>214A（版边）




Taokaka

角色点评

Taokaka可以进行3段跳，并且能够利用D系特殊移动技快速移动，是令对手眼花缭乱的高机动角色。前作的6C摸奖由于从壁反弹变为了地面滑行，因此不再适用，不过近版边时可以接在5C打CH后面。想用好Taokaka必须先熟悉她的D技移动性能，要自己控制得住，不然她最低的体力容易出事故。另外她拉住3方向形成的超低姿势（俗称猫步）可以躲过很多招式判定，值得大家注意。

推荐连技

2A>5B>6A>8DA×2>2DC>8D>JD6>JC>8D6>J2D6>空中236B

6B(ch)>5B>3C>236A>5DB>5C>2DC>8D>JD6>JC>8D6>J2D6>空中236B

5B>3C>236C>5DA>8DA×6>2DC>8D>JD6>JC>8D6>J2D6>空中236B（版边）




Tager

角色点评

Tager拥有全角色中最高的体力以及极高的基本攻击力，是利用磁力吸引对手接近的投技型角色。但是因为没有冲刺和2段跳，所以无论如何都容易让对手获得主动权，此时巨大的体型、缓慢的攻击速度与匮乏的无敌技就会让使用者感到压力很大。因此使用Tager最重要的就是掌握好直防与急退的使用精度。推荐战术是直防对手的攻击然后以指令投强行破坏对手的连携，以及利用全角色中最长无敌时间的急退来闪避对手的招式后确反。

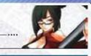


推荐连技

5A>5B>3C>2B>2C>623C>低空J2C>22D

2B>2C>623C>623C挥空>6B>2C>623C>JC>最低空J2C>22D（磁力附加状态）

6C>623C>JC>JB>5C>623C>J2C>22D

Litchi

角色点评

Litchi拥有持棍状态和空手状态两种作战模式。在持棍状态下招式的攻击距离非常优秀，牵制能力高，立回方面有一定优势，擅长于中距离战斗。不过因为持棍状态在前作中太过威猛，本作中遭到了无情地削弱，导致更加需要注重空手与棍设置后的攻击。本作中持棍状态下压制与破防能力遭到了大幅削弱，而空手状态下虽然速度快，但也有劣势下抢断能力不佳的缺点，使得她的等级终于又回到了平均线。



推荐连技

5B>5C>3C>623D

5B>2C>6C（hj）>JB>JC（jc）>JB>JC

5B>2C>236A>236C>冲刺5B（jc）>JB>JC>236B>236C（空手）



Arakune

角色点评

Arakune是作战方式完全异于常人的角色。它的对战重点就在于能否让对手进入特有的“烙印状态”。平时的攻击以D键系列来累积烙印槽，烙印槽加满后让对手进入烙印状态，就能通过松键来进行虫子的设置攻击。烙印状态下的压制能力非常可怕，Arakune几乎可以单方面地虐杀任何对手——因此它在烙印状态前必定会遭到所有角色的追杀。推荐战术为以2段跳或是空中冲刺抢占对手的头顶。空中冲刺J4B是空对地的神技。远距离下以空中236D和6D牵制对手，空中D与空中6D可以破坏对手的对空技。

推荐连技

2A>5B>5D（jc）>低空冲刺JA×2>J4B>5A>6B>J6D

6A>5D（jc）>低空冲刺JA×2>J4B>5A>6B>J6D

JD>5D（jc）>空中6A（Jc）>JA>JC>JD

Bang



角色点评



Bang虽然职业上是忍者，但除了打开D系特殊的“风林火山”状态外，其他时候基本上可以当做正统的主人公型角色操作。这名角色的压制与多择能力比较强，活用空中236系列的手里剑术可以在其掩护下安全地发起攻击。近身后以5A和2A（特别是5A的判定与速度都非常理想）限制对手的行动，然后以6A、5C、6B、2C以及指令投进行多择。Bang空中可以冲刺2次是他的一大特点，这使得他在进行空对地进攻时的柔韧性与战术要更高。D系招式可以进行当身，对于没有升龙的他来说算是一个补偿。

推荐连技

5B>2B>6C>JD>2B>5B（jc）>JA>JB>J4C（jc）>J4C>JC>空中236A

5B>2B>623B>5B>6C（jc）>J4C>空中623B>5B>6C（jc）>J4C>JC>空中236A

5B>2B>623B>5B>6C（jc）>J4C>空中623B>5B>236236A

Carl





角色点评

Carl是一个操作比较独特的角色，实战中要时常按住D键来操作人偶与Carl一起攻击对手。Carl的战术要领在于将对手包夹在自己与人偶中间。平时要习惯按住D键带着人偶一起行动，靠近对手后以5B>6B>6D>236A的连携绕到对手身后形成包夹状态。习惯以后可以在空中攻击时按下22D召唤人偶来到自己身旁，然后造成包夹。包夹之后以2B>5B>6B>6D进行压制，或者是以6C、投技进行多择（偶尔还可以混入4D>236A打逆向）。对付想要跳出包夹圈的对手，可以以8D将其击落。击倒对手后的起攻，以3D配合236A有不错的效果。

推荐连技

5B>6B>623C（输入22D）>5B（hjc）>JB>JC（jc+623D）>JB>空中214C

5B>5C（jc+6D）>JC>5B>5C>6D（包夹状态）

J2C>J214C挥空>5B>5C（jc）>6D>JC>5B>6B>623C>5C>2D>236B>5C（hjc）>JB>JA>JB（jc）>JB>JC

Hakumen



角色点评

Hakumen的火力非常高，但是机动力不足，在立回方面需要玩家拥有良好的基本功与当身意识。他的D系当身虽然不像Bang那样自带攻击判定，但胜在发生速度快，利用直防缩短硬直后，可以直接抢断进对手的连携中，然后追加连技。Hakumen的HG槽是特殊的勾玉槽，会自动进行增加，而必杀技几乎都要消耗勾玉数量，因此开局等待勾玉增加后再展开进攻才是明智之举。没有勾玉时，中距离以4C或JC进行牵制，近距离则稳健防守，适时以2D或6D让对手警戒。大概存好4个勾玉后，可以利用低空冲刺J2C或是623A切入进行中、下段与投技的三择。623A派生A>236B or 跳取消空中214C是高速的下中段二择，需要熟练掌握。

推荐连技

4C>214A>3C

41236C>5C>214A>6C

（版边）前方投技>2C（hjc）>J2A>J2C>2C（hjc）>J2A>空中冲刺J2A>JC>5C>3C

A-11



角色点评



虽然Λ-11看起来像是个远距离角色，但是每一作都在削弱其远距离立回的能力，现在则更像是抓住机会运到版边暴血的角色了。中远距离有意识地出214D派生C封住地面路线，然后以6D封住上空，如此不断地骚扰对手。找到机会将对手逼入版边后，236D用来压制效果不错，空中214D可以快速进行中段择。被压制的时候可以多多利用其快速的急退，以及214A来抢断。4B拥有脚属性无敌，破对手的2A不错。

推荐连技

3C/5C>6C>236B

214D>5DD>6DD>2DD（jc）>JDD>J2DD（jc）>JDD>J2DD>空中214D

236C>5C>214A>5C>6C>236C>5C>2C（jc）>JDD>J2DD（jc）>JDD>J2DD>空中214D





角色点评

Tsubaki是个完全近战角色，招式简单，连携快速，对空技和突进技一个不少，很适合初学者上手。但是高伤害连技需要用到D系列的蓄力槽，而如何在紧密的快节奏攻防下抓住每个蓄力的机会就是玩家需要面对的课题。有2段蓄力槽的Tsubaki利用D键打出的强化升龙是可以取消空中214D的，这是用于脱困的无责任招式，因此要好好讲究她的每一个蓄力槽的使用时机。



推荐连技

空中投技>6C派生C（jc）>JC（jc）>JC派生C>空中236A>空中214C

6A>5C派生C>6B派生B>236A>214A>22A

5BB>5CC>22C>236D>冲刺5B>2C派生C（jc）>JC（jc）>JC派生C>空中236A>空中214C





角色点评

Hazama是在远距离利用投掷锁链的方式进攻的角色。通过锁链进行各种轨迹的移动，用以弥补其本身低下的机动力。另外还有指令投，以及性能数一数二的无敌超必杀技，都是他的特征。由于超必杀技的高性能，使得对手时刻都要警戒拥有50%HG槽的Hazama，因此使用Hazama时，最好时刻保持拥有50%的HG槽。由于Hazama并不适合主动去打破对手的防御，因此他的基础战术应该是“逼迫对手乱动，然后将其反制。”没有HG槽的Hazama火力十分低，除非能以214D派生C起手，否则还是以回收HG槽为主吧。

推荐连技

5B>3C>236D

214D派生C>5B>5C>2C>4D派生D>JB>JC×2（jc）>JC×5>空中214B

236236B>214D派生C（蓄力）>5C>2C>6D派生A>4D派生D>JB>JC×2（jc）>JC×5>空中214B

μ－12

角色点评

μ－12是中远距离组织进攻的角色。配合各种方向的D系列浮游炮设置，以及本体高机动，攻击范围广的特点，擅长于打牵制战。版中以布置D浮游炮+63214C游击击退对手，以及236D/214D等核心招数打起身压制多择为主。版边中下段择均有不俗的火力表现，甚至可以说是最强级的火力角色。因此在牵制战中，如何让对手不能近身，需要研究好各个D系列浮游炮的设置细节和设置后的攻击时间间距。近身后如何把对手掌握在自己的攻击范围，方便236D等多段激光束的起攻，都是需要使用者耐心总结的。

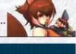
推荐连技

2A>2B>2C>5C>63214C

6B>632146C

2B>3C（rc）>6A>5C>6C>4D>J2C>2B>5C>6C>5D>5D

Makoto



角色点评



由于攻击距离的限制，使得她只能采取近战这一种作战方式。接近的手段大都是冲刺2A和冲刺5B，偶尔可以使用空中冲刺JC派生C。在地面连携中击中后用5D（Lv3）或是214A派生C连打运到版边，接着就能打大伤害连技了。D系列的蓄力手感是连技的关键，一定要反复练习，在实战中完全避免失误。46指令的格挡技也有很高的实战价值，但是要注意在移动调整距离时不要误出这招。

推荐连技

2A>5B>5C派生C>6B派生C>214A派生C连打

前方投技>5B>6A>2D（LV3）（jc）>JD（LV3）>2C>214B派生D（LV3）>2C>236236D派生D派生D（版边）

236A派生D（LV3）>214B派生D（LV3）>2C>2D（LV3）（jc）>JD（LV3）>5D（LV3）>214A派生C派生D（任意蓄力）>236236D派生D派生D（版边）

Valkenhayn



角色点评

Valkenhayn老爷子拥有优秀的地面中下段技，D键狼化后拥有快速中段和指令投，是攻击方面无可挑剔的角色。狼化之后伤害高，搬运能力也强，但有着不能防御且抢断弱的隐患；人类形态时擅于防御与牵制，但机动力不足。立回时应以灵活多变的狼化形态为主，搬运到版边再以人类形态造成高伤。

推荐连技

5B>3C>236B派生236B

6B>5B>5C>236C>9D（狼化）>JA×3>236A>236B>JC>JB×2>5D（人化）>5B>5C（jc）>JB(jc)>JB>JC

3C>2B>5C（jc）>空中214B>2D（狼化）>236B>236A>236B>JC>JB×2>5B>JD（人化）>JB(jc)>JB>JC（版边）



Platinum



角色点评

除去D系列来看的话，Platinum算是个正统的角色，飞行道具、牵制与迎击技一应俱全，连锁路线稍稍有点特性需要练习，初学者可以先从这方面下手。熟悉角色之后再看D系列，通过随机变化性能的魔杖，确认当前性能后来组织当前的立回方式，将运气也变为自己的攻防要素。版中通过236B将对手运至版边，再施以高伤连技是她的作战方式。

推荐连技

5A>2A>2B>5B>5C>236B

3C>22C（rc）>冲刺2C>214A>（hj）JB>JC（jc）>JB>JC>空中236A派生A派生A

2B>5B>5C>236B>5C>2C>214C>（hj）JB>JC（jc）>JB>JC>空中236A派生A派生A（版边）

玩后感

找不到词汇来形容此时作为一个《苍翼默示录》爱好者那种感激的心情。在国内没有引进街机的情况下，仍然能够跟上日本最新的版本，并且还是在掌机这种携带平台上随时游玩，让人无法不激动。虽然在掌机平台上欣赏不到原本极限华丽的画面，但联机时良好的品质可以完全抵消这点瑕疵。硬要找点不足的话，大概也就是按键的限制使得Carl这类压键角色难以操控吧（这也是手柄党的通病了）。







曾在PS2上推出的《地球防卫军2》，如今增加内容后在PSP上重新登场。每个奥特曼的背后总有一头小怪兽，然而在这个满是哥斯拉级怪兽的世界里，偏偏没有3分钟的奥特曼，人类此时应该如何反击，去捍卫属于自己的蓝色行星。在本篇攻略中，酷洛洛将会带领各位玩家当一次拯救人类的英雄。

PLAYSTATION PORTABLE

地球防卫军2 携带版

地球防卫军2 PORTABLE

D3 Publisher	ACT	2011年4月7日	日版
1～4人	5040日元	无对应周边	

光环视频收录 POCKET HALO

攻略透解 GUIDE THROUGH



菜单解说

开始菜单	
选项	作用
新规	新游戏
続きから	继续游戏
准备菜单	
选项	作用
出击	选择任务
装备选项	选择玩家的战斗兵种与武器
SAVE	保存游戏
ゲーム设定	游戏细项设定
タイトルへ戻る	返回开始菜单
ゲーム设定（游戏设定）	
选项	作用
SE音量	效果音量设定
BGM音量	背景音量设定
Voice音量	语音音量设定
画面振动	开启/关闭战斗中画面振动效果
オートセーブ	开启/关闭自动保存
プレイヤー设定	战斗操作设定
データインストール	数据安装功能
戻る	返回
プレイヤー设定（玩家设定）	
选项	作用
操作タイプ	更换战斗的按键配置类型
旋回速度	调节战斗中转换视觉的速度
视点上下	选择是否颠倒上下视觉的操作
カメラ演出	是否开启镜头特写
戻る	返回
战斗菜单	
选项	作用
再出击	重新挑战当前任务
退却	放弃当前任务
ゲーム设定	游戏细项设定
戻る	返回



游戏采用任务制形式进行，每个任务大致分为遭遇战和迎击战两大类：遭遇战为玩家自己去寻找怪物并将其歼灭、迎击战则为怪物会主动向你群攻。全灭战场上的所有怪物就会完成任务，同时下一个任务也随之开启。游戏中每个任务分为EASY（简单）、NORMAL（通常）、HARD（困难）、HARDEST（极难）、INFERNO（地狱）共五种难度，随难度上升敌方的攻击力、AI、攻击频率会加强，所获得的武器等级也会越来越高，所以想得到一些强力武器，适当挑战高难度也是很有必要的。

战斗界面

①HP槽，下方为角色的HP上限以及当前HP。
②雷达，蓝色为载具、红色为敌方、白色为市民、绿色为掉落物品。
③玩家当前选择的武器及子弹数。



掉落物品说明

装甲：任务结束后提升当前兵种的HP上限。注意两个兵种捡取后的增幅有所区别，陆战兵为每捡取2个HP+3；飞行员在EASY/NORMAL难度下每捡取2个HP+1，HARD或以上难度时每捡取1个HP+1。

武器箱：任务结束后会随机获得当前难度等级的武器。这可能是你之前获得过的、也可能是没有获得过的武器。所以要获得新武器，纯看运气。

急救盒：回复少量HP。

急救箱：回复大量HP。

操作类型的切换

在プレイヤー设定的操作タイプ选项中，玩家可以选择“ノーマル”、“テクニカルA·B·C”共四种类型，其中ノーマル为自动锁定，适合近距离武器使用。而“テクニカルA·B·C”三种按键用于精准打击特定目标，三者只存在按键排布的差别。玩家在游戏中要根据战况的需要适当切换操作，以增强作战的效率。

操作タイプ	テクニカルA
旋回速度	0.70
視点上下	ノーマル
カメラ演出	OFF
戻る	

兵种&武器解说



经过艰苦训练，熟悉各种武器操作的精英男队员，以实弹武器攻击为主的兵种。初期HP200，攻击点集中，步行速度快，擅长借助连续翻滚在地面打游击战。虽然无法飞行，但战斗中可以按SELECT驾驶身边的坦克、战机等载具以增加移动速度和攻击面，填装速度相比飞行员上弹速度会稍慢，但由于没有能量和子弹数的限制，只要在上弹期间做好回避，就无需顾忌其他情况。

突击步枪（アサルトライフル）

近、中距离的主要使用武器，连发次数多，累计伤害较高，普遍上弹速度不俗，适合持久作战，配合游戏默认的ノーマル操作模式自动瞄准会十分容易上手。

狙击步枪（スナイパーライフール）

远距离武器，是对远距离敌人及单位的主力武器，射程远，伤害高，上弹速度也不慢，每发子弹之间的间隔较长，也存在具备连射特性的狙击步枪，如SNR-229R等。

霰弹枪（ショットガン）

近距离爆发性武器，由于具有单发多判定的特性，对付防御力较高的敌人可以起到瞬杀的效果，缺点是射程不远、上弹时间较长，上弹时要注意回避。

火箭炮（ロケットランチャー）

中远距离主力武器。威力大，击中目标引发爆炸造成范围伤害，分为连装式（ボルケーノ）和单发式（ゴリアス），虽然有一定的飞行时间，但射程极远，适合群杀位置集中的敌人，也可以代替狙击步枪攻击空中的战舰单位。缺点是连射性能较弱，部分具有连射性能高的火箭炮爆炸范围又太小，此外近距离使用要注意爆风波及自身。

追踪导弹（ミサイル）

与火箭炮特性基本相同，惟一区别在于追踪导弹并不是按照准星方向飞行，而是自动寻找距离玩家最近的目标展开追踪。因此适合对视觉无法看见的敌人使用，也可以在背对敌人一边奔跑一边发射。

榴弹（グレネード）

中距离范围武器，分为手榴弹（GHG）和榴弹枪（Gランチャー）两小类，威力大，爆炸范围广。发射轨迹为抛物线，根据敌方距离玩家要适当调整角度。由于为定点爆炸，相比火箭炮和追踪导弹安全系数要高不少，但也因此存在攻击盲点，无法攻击近身的怪物。

特殊兵器

性质较为特别的武器归类，例如会在障碍物反弹的バウンドガン、可限制甲虫类怪物移动的火炎武器、可以回复角色HP和载具耐久的リバーサー，以及如烟花般散开的榴弹かんしゃく玉等。



飞行员（ペイルウィング）

借助外星技术所开发，以激光、闪电、粒子炮武器为主的女性飞行员。初期HP100，从攻击、武器填装、乃至飞行都与能量槽直接或间接挂钩。虽然HP较少、步行慢、且无法进行翻滚动作，但由于飞行员可以飞行，战术面相比陆战兵来得自由，武器效果也十分华丽。攻击范围广，擅长近中距离的范围攻击。飞行员的武器子弹数耗尽时，会消耗能量槽来直接完成上弹步骤，当能量槽耗尽时就会强制进入冷却状态，这时会进入紧急充电状态，能量恢复速度上升，但期间无法进行一切消耗能量槽的动作。

近距离兵器

射程极近，充电速较度快，消耗能量少。拥有所有武器中最惊人的伤害输出，其中的レイピア系武器在NORMAL难度下基本没有不能秒杀的敌人，血防再高的BOSS也无法抵挡其数秒的照射。由于飞行员体力偏低，使用近距离兵器突袭必须算好与敌方的距离和现场状况。

激光（中距离兵器：レーザー）

中距离连射武器，发射多为直线。单发威力低，但连射速度极快，射击精准。由于弹数普遍较多，适合持久作战，和保持距离的单体清理，缺点是爆发力偏低。

雷击（中距离兵器：雷击）

飞行员最为常用的武器之一，以闪电的轨迹



地球防卫军2 携带版

瞬间攻击目标，单发威力高、攻击范围广、充电速度快，适合中近距离的各方面应用。但注意雷击兵器的充电消耗能量较高，因此飞行时要留意剩余弹数，避免途中自动充电导致过热。

粒子炮（中距离兵器：粒子炮）

特性与陆战兵的机枪相似，适用于近中距离的持续输出，部分带多角度散射的粒子炮还可以用于群杀。缺点在于不设弹数，直接与能量挂钩，一不留神就会导致过热，且惯性较大，移动时命中会有明显的偏差，因此不适合飞行时使用。这里注意パルサーショット系武器是仅会对机械敌人造成伤害。

狙击兵器

远距离主力武器，作用等同于陆战兵的狙击枪，和粒子炮一样直接与飞行员的能量挂钩。单发威力高、连射性能普遍较慢，适合远距离的目标打击。狙击兵器也分有激光（LRSL）和雷击（サーダース）两系，特性与各自大分类相似，注意MOSTER系的狙击兵器可以瞬间耗尽所有能量，但换取的是一击秒杀的极高伤害。

范围攻击武器

中距离群杀武器，与能量槽直接挂钩，消耗能量偏高。主要分为离子榴弹（プラズマ・グレネード）和离子榴弹枪（プラズマ・ランチャー）两类，其中榴弹枪类的攻击特性与陆战兵的火箭炮相似，且触弹范围更广，不存在陆战兵用榴弹枪那种攻击盲点。但发射由于轨迹带抛物线，因此无法替代狙击兵器。

诱导兵器

与追踪导弹同样具有追踪敌人特性的武器，与能量槽直接挂钩。其中也分连射类（ミラージュ）和接触起爆类（ガイスト）。前者射速快，但追踪能力较低；后者射速慢，但追踪能力高，且具备爆炸范围。不过总体实用性都不如陆战兵的追踪导弹。



支援兵器

与榴弹一样为投掷武器，虽然不消耗能量，但充电时间长。投出去的光球会漂浮在空中，并按照固有的攻击方位长时间散布粒子炮、激光、闪电等特性攻击。适合堵塞敌方移动路线并将其原地消灭，配合其余武器使用，在固定位置可以大幅提升飞行员的输出效果。注意光球在飞行期间一旦接触到敌人就会消失，因此投掷时要注意空中有没有障碍。

全任务要点攻略

PSP版全任务共78个，笔者在其中的新增任务用“NEW”图标作了标记，此目的并不只是告诉大家有哪些是新东西，而是这类任务的难度要比原有任务困难不少。同学们如果在新任务出现卡关，推荐到之前一些关卡挑战HARD或以上的难度，获得较为高级的武器后再前来挑战。

1 英国の恶梦

虽然说是熟悉操作的首个任务，但由于是迎击战，场上的巨蚁会一窝蜂地向玩家涌来，因此不能掉以轻心。陆战兵可以乘上旁边的坦克将蚁群杀，但注意不要近距离开火，否则会连坦克也会一同被牵连。飞行员可以多借助飞行摆脱围攻，也可以在半空中用近距离兵器进行扫射，安全高效率。



2 伦敦骚乱

与英国の恶梦相似，这里的建筑群比较密集，可以用“拖火车”的引怪方式将蚁群引入建筑，再用导弹群杀，要随时留意雷达的状况，避免遭到围攻。



3 广がる灾厄

首场遭遇战，这里的怪物并不集中，因此比较安全，可以将小堆蚁群逐一歼灭。由于巨蚁多聚集在平房之间的狭缝里，使用飞行员的玩家可以在半空范围武器群杀。



4 魔虫の塔

首场对空战，这里推荐用飞行员的近距离兵器和陆战兵的突击步枪，只要按△对空扫射，会让飞虫完全无法靠近，消灭魔虫巢上的三批飞虫即可完成任务。



5 地下洞

地铁部分和洞穴的通道比较狭窄，加上第一波蚁群十分密集，使用范围武器小心误伤自己，清除后进入巢穴内部就会轻松一点，留意巨蚁会从上方喷毒液偷袭，将分散的巨蚂逐一消灭即可。



6 漆黑

该任务怪物数目不多，但由于夜间能见度较低，要多依靠雷达辨认怪物的方向，若选择陆战兵可以在这里驾驶直升机或者摩托，笔者推荐较为灵活的后者，直接吸引怪群再一次性消灭。





7 侵略者再び

飞碟要塞刚开始会使用光球攻击地面，这时切勿靠近，否则只有被秒杀的份，之后敌方会分别放出三批小飞碟。要一边后退躲避，一边将小飞碟群清除即可完成任务，推荐判定较高的范围武器，例如飞行员的雷击等；陆战兵则可以使用刚出来时左手边的直升机来对付飞碟群。





8 战机袭来

本任务要消灭两批共5台外星陆战机械，它们中距离会使用光束炮，接近时他们会发出弹幕。这些机械对多判定武器非常脆弱，远距离时可以使用火箭炮，近距离是时陆战兵的霰弹武器或飞行员的雷击武器可轻松解决。



9 市街战

消灭6台外星陆战机械，打法与上一个任务完全相同，最后一只距离玩家比较远，陆战兵借助摩托前往即可。

10 多眼の凶虫

本任务出现新怪物——蜘蛛，远距离攻击力虽然不高，但蜘蛛丝可以减慢玩家的移动速度，这里的蜘蛛十分集中，推荐使用范围武器。另外陆战兵可以乘上坦克，这样就不会受到蜘蛛丝干扰，只要注意不被自己的导弹误中即可。



11 凶虫大举



清除地图上所有的蜘蛛后，之前的飞碟要塞就会出现，靠近时它会放出大量的蜘蛛，用远距离武器击坠飞碟要塞，再清除周围的蜘蛛即可完成任务。

12 空母飞来

敌方分别由蜘蛛群、蚁群、以及飞碟要塞组成，开始怪物不会主动围攻玩家，不妨用阻击枪等远距离武器先将飞碟要塞击坠，再清除被吸引的蜘蛛群和蚁群，除了蜘蛛比较烦人外基本没多大威胁。

13 巨兽

本任务为BOSS级怪物ソラス，虽然体型巨大，但攻击十分缓慢，喷火时嘴会冒烟，有直线和横扫两种方式：直线冲撞会有准备动作，这时往左右移动即可回避。使用霰弹等多判定会对其造成极大伤害，近身围着它打游击战，让其长时间硬直也不是问题。即使HARD难度也只是皮厚一点而已。







14 谷间の影

任务刚开始推荐用阻击武器破坏空中的两台飞碟要塞，以减少敌方增援，然后再消灭前来的蜘蛛即可过关。桥右手边有坦克和摩托，陆战兵可适当利用，而飞行员用雷击武器可以轻松群杀蜘蛛。

15 夜袭

虽然是夜间作战，但由于小飞碟都自发光，因此不难辨认，玩家在远距离时可以用带追踪特性的武器率先攻击，例如导弹、诱导兵器等；而近距离可以用范围武器进行群杀。摧毁三批小飞碟即可完成任务。



16 挟击

由陆战机械与飞碟群组成的关卡，先将背后的陆战机械消灭，接着再对付海上飞来的飞碟群，而全灭后会出现第二批相同的敌人。该任务难度不大，但注意切勿进入海中（载具除外），否则会进入游泳状态且无法使用武器，这时就只能眼睁睁地看着怪物把自己搞死……





17 地の底

刚开局前方会有大批蚁群、而稍后在后方会出现蜘蛛群；消灭两波敌人即可完成任务。这里推荐原地来回防守，主动进攻反而会因掌握不到敌方的进攻节奏而遭到围杀。武器方面陆战兵推荐用霰弹、火焰喷射器之类的大范围非爆破武器，以免被自己的爆风波及；飞行员则选择贯通效果或攻击频率较高的武器，例如近距离武器、雷击等。





18 魔镜

这任务出现新敌人——镜型飞碟，周围还伴随大量的飞碟群。这些周围布满反光金属的新敌人可以将我方所有的攻击反弹回去。弱点是正中央的红色核心。因为ノーマル操作类型无法微调准星，这里玩家可以将操作模式替换成A、B、C任意一种，再用突击步枪或霰弹击中其弱点即可解决。







19 盾

这次敌方是陆战兵器与镜型飞碟的组合，开局时往后退以拉开距离，陆战兵可以利用桥下面的坦克加快移动速度。先清除部分镜型飞碟，再应付赶来的陆战机械。由于镜型飞碟本身不会攻击，可以先将剩下的陆战兵器清除，再慢慢点射其余的镜型飞碟。





20 魔塔强袭

开局先上前不断往巢穴开火将其破坏，然后清除周围的蜜蜂即可完成任务，陆战兵也可以借助坦克加快移动速度。攻击巢穴推荐火箭炮和粒子炮等重火力武器，蜜蜂则推荐霰弹等范围武器，蜜蜂群虽然攻击密集，但命中率较低，一边移动一边开火即可。

21 侵食

消灭4个巢穴以及其中的两批蚁群、一批蜂群与一批蜘蛛群即可完成任务，第一个蚁群旁边的燃油铁球可以破坏，借助爆风可以消灭一大批的蚂蚁。进攻应优先破坏巢穴，在清除巢穴周围的怪物，避免怪物再次出现。攻击巢穴时推荐用多判定的武器，例如飞行员的近距离散射光束、以及陆战兵的霰弹等。



22 停泊

消灭三台中型飞碟要塞以及护卫要塞的蚂蚁和飞碟群，破坏三台飞碟要塞后，大型飞碟就会撤离。本话的敌方数目非常庞大，难免会有点掉帧。陆战兵可以驾驶坦克打游击战，由于坦克移动速度快，敌方基本无法对你造成威胁。将三台要塞破坏后将其余的飞碟与蚂蚁全部消灭。而飞行员就要多利用雷击武器群杀敌方，再用散射光束、粒子突击步枪来迅速破坏要塞。







23 赤色甲壳虫

如该任务所述，本话的敌人是名为“赤色甲壳虫”的红蚂蚁，相比黑蚂蚁皮要厚一点，只会咬人，但被咬到会十分疼，由于没有远程攻击，某程度要比黑蚁安全。分别消灭三批红蚁群即可完成任务。飞行员用雷击武器会十分轻松；而陆战兵则比较费时，远距离时多用火箭炮，近距离则用霰弹或机枪打游击。



24 峡谷

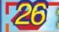


玩家一出来就会被前后夹击，加上在峡谷内，不能飞行的陆战兵要注意回避，场上的坦克和摩托要多利用，飞行员要摆脱围攻则容易得多。这里主要以霰弹、近接武器等多判定武器为主，无论对付一群还是陆战机械都十分有效。



25 喷出

和21号任务一样以消灭巢穴为主的任务，这里的巢穴怪物分别为黑蚁、蜜蜂、蜘蛛和红蚁，其中红蚁的巢穴位置在高楼群中，比较隐蔽，要仔细寻找。这类群怪任务依然以多判定的范围武器为主要攻击手段。



26 地底突入 前篇

武器方面推荐一把多判定武器和一把带追踪效果的武器，同时应付群攻和追击落单的蚂蚁。飞行员开始可以转头飞进后方的洞穴，在另一边的洞口守株待兔，等待黑蚁前来送死，蚂蚁不再主动进攻后就要开始寻找他们的位置并逐一击破。陆战兵则可以一开始就跳下地洞底部与黑蚁群缠斗，步行速度较快的陆战兵可以一边游走一边用霰弹群杀。



27 地底突入 中篇



这里的怪物黑蚁和蜘蛛群组成，由于场景大多在窄道内，武器要以霰弹和近接武器为主，带爆破特性的武器切勿在此使用，敌方增援次数较多，战线较长，要注意体力的回复。因此血厚的陆战兵某程度上会更为有利。



28 地底突入 后篇



依然由黑蚁和蜘蛛群组成的任务，这里的地道十分曲折，因此与其寻找怪物，不如等怪物来找自己麻烦。武器方面以霰弹和近接武器，同样不要使用爆破武器。留意游戏存在一些小BUG，蜘蛛的蜘蛛丝可以从墙的另一边射过来，注意不要站在原地。



29 地底决战



流程较长的一关，敌方会依次出现蚁群、蜘蛛群和新一批蚁群，进入洞穴深处会看到巨虫的大型巢穴，留意一路上怪物的近距离攻击，无论蜘蛛还是蚂蚁的近距离喷射都是很疼的，但由于地道狭窄，这里依然不要用爆破属性的武器，陆战兵多依赖突击步枪和霰弹，飞行员则多用近距离武器。最后的巢穴会有飞蚁守关，不过也只是会飞的黑蚁罢了，所有虫卵和怪物清除后完成任

30 龙虫

龙虫其实就是巨大蜈蚣，被破坏其中一部分后，身体就会从该位置分开两节，并继续向玩家展开攻击。龙虫的攻击方式只有喷毒，但射程远且攻击范围广，要避免连续命中。陆战兵推荐突击步枪+追踪导弹，导弹用于远距离追击，突击步枪用于中近距离的各部位破坏。飞行员机动性较高，利用飞行可以与蜈蚣缠斗，因此这里推荐近距离武器+配雷击武器进行近中距离攻击。

31 百脚龙虫

百脚龙虫是由好几条龙虫串联的整合体怪物，玩家刚走出来没多久就会遭到它超远距离的毒液攻击，因此不要站站走走。武器配置和打法与对付龙虫差不多，但注意不要被贴身喷毒，否则很难回避。任务开始右边有坦克和直升机，陆战兵可以用坦克将其分离开几部分再逐一击破；飞行员则推荐从头部开始攻击，分裂太多会影响毒液的回避，当百脚龙虫身体出现白色点光时，就要迅速向左右飞行以回避毒液。

32 虫の怒り

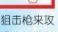
这里要依次迎击三批从海滩涌来的蜘蛛群。陆战兵一般与蜘蛛保持中距离避免中蜘蛛丝，一边用霰弹和火箭炮群杀蜘蛛即可，飞行员可以考虑携带一个攻击方向为下方的辅助兵器，如图投掷到高楼外，然后在楼顶等待蜘蛛送死，再带上雷击武器进行群杀。

33 侵略者集结

本话的敌方类型十分多，火力也很猛，要一边移动回避一边进行反击。武器配备方面，三台飞碟要塞要靠狙击武器并更换为非ノーマル操作模式进行精准射击，然后再准备一把霰弹或近距离武器，以消灭地面的陆地机械、黑蚁和空中的飞碟。当被敌方包围时尽量以陆地兵器为优先对象，避免它的光束炮将玩家吹飞。



34 审判の日





敌方的巨型飞碟母舰要基本依靠狙击枪来攻击，首先破坏它下部分的环形装置，阻止其发射光球，之后将周围的条状光球发射器逐一破坏，当要塞下方中央的紫色球体打开时，往内部射击才可以对其造成实际伤害。至于周围的飞碟可先放在一边，玩家边移动边攻击巨型要塞即可。当所有光球发射器被破坏或母舰受到一定伤害后，要塞就会发射弹幕，这时对玩家有一定威胁，因此不要站着不动等球打开，要边跑边打。当母舰被击坠后会直接完成任务。

35 扫讨战



玩家要扫荡地球剩余的外星生物势力，该任务敌方由飞蚁、红蚁和少量黑蚁组成，各自打法就不再详述了，注意不要被红蚁咬到就行。带上范围武器或多判定武器上前扫荡吧，怪物被全灭后完成任务。

36 终章



清理完街上的黑蚁后，空中突然出现比之前还要大的飞碟战舰——皇帝都市アダン，该战舰中间有防护罩，无法对其造成伤害，只能用狙击枪破坏周围的炮口，以减少皇帝都市的火力。之后战舰会放出大量的空战艇，攻击力与命中都不高，推荐陆战兵用霰弹或飞行员的雷击武器应付，经过一定时间或清除两批空战艇后完成任务。

37 近卫兵



该任务只需消灭三批空战艇即可完成任务，与之前的差别在于敌方没有皇帝都市的火力掩护，但并不代表没有难点，因为空战艇被击坠时会掉落到地面，其残骸会停留在地面一段时间才会消失，假如这时玩家使用火箭炮、范围兵器或雷电攻击时，残骸刚好降落到你面前，就很容易害死自己，因此要随时注意地面的状况。

38 火球落下



火球的实体为四脚型机械，远距离会发射蓝色光球，中距离则用激光扫射，而近距离则会用其中一只脚进行三连刺击。用陆战兵的霰弹和飞行员的近距离武器对其脚部集中射击可以快速解决。因此这里操作模式推荐位非ノーマル，避免自动锁定机械的头部。摧毁所有机械后任务完

39 机兵上陆

该任务的敌方组成分别为四脚机械以及空战

艇，各自打法可参考37及38号任务，另外带上火箭炮或雷击武器也是群杀空战艇的好办法。场地方面依然避免靠近水面。




40 回转木马

该任务都是一些以前的怪物，只是数量多一点而已。一开始用狙击武器尽量把高空的飞碟要塞击坠，尽可能地减少要塞投下怪物。之后就要应付地面的大批黑蚁和蜘蛛，每个要塞都会掉落一些武器和装甲，不要忘记捡取。




41 暴虐

分别对付三台陆战机械以及四脚机械，由于开始敌方与玩家距离较远，可以先使用狙击武器在它们靠近我方之前消灭一部分。然后用霰弹或近距离武器贴近敌方将其快速击坠。




42 精锐

该任务玩家要对付8台红色飞碟，对比一般的蓝色飞碟要强不少，其红色突击步枪伤害十分高。由于不会主动进攻，可以先用狙击武器抢先进行攻击，当其接近时用突击步枪等连射武器将其推开，然后再用狙击武器将其了结。




43 赤波

该任务的红蚁数目非常多。武器方面陆战兵推荐霰弹和火焰喷射器、副武器方面可以选择エリアルリバーサー-1这类HP回复装备，然后混入怪群中缠斗，没有子弹时左右回避即可；飞行员则以近距离兵器为主，一边往后退一边抵挡红蚁的包围，留意雷达动向，一旦发现有红蚁包抄立即往后飞行，将企图偷袭的红蚁解决掉。




44 铁球

飞碟要塞投下的球型机械虫进攻时会变成球体向玩家攻击，防御力较高，死亡时会有小范围的爆炸，推荐霰弹以及带连射特性的雷击武器与粒子炮，飞行员的一些对机械专用武器也十分有效。另外这些机械虫是不会飞行以及爬楼的，因此飞行员可以站在建筑上将其逐一击破，消灭场上所有的飞碟要塞与机械虫后完成任务。





45 占据

该任务由3台飞碟要塞以及大量的空战艇与黑蚁组成，飞碟要塞的飞行高度不高，陆战兵的突击步枪也可以将其轻易击坠。血厚防高的陆战兵可以架着突击步枪与敌兵群缠斗，地上的急救箱足够玩家回复HP；而飞行员可以选择雷击武器或近接型武器作为主要攻击手段，在短时间内可消灭更多的敌兵。




46 机兵の谷

由四脚机械与球型机械虫组成的任务，由于球型机械虫无法爬墙，两者各自打法和之前相同，玩家可以先将球型机械虫引到谷底，然后飞上峡谷上先解决四脚机械。将两种怪物分隔后会让战斗变得十分轻松。




47 大群进击

敌方依次派出红蚁、飞蚁、蜘蛛三种群怪，使用飞行员时要避免红蚁的偷袭，其余两种则比较好应付；反之陆战兵就要小心蜘蛛的近身蜘蛛网，可以借助坦克先消灭大部分蜘蛛后再下车逐一消灭。武器推荐以突击步枪、霰弹、雷击等连射或范围武器为主。




48 魔塔の守护者

对陆战兵来说非常简单的任务，先准备好突击步枪和霰弹，任务刚开始时驾驶附近的直升机直接飞至飞蚁的巨型巢穴，用直升机的机枪将其破坏，之后离开直升机降落至地面，用突击步枪将飞蚁全部消灭后，再用霰弹把镜型飞碟全部破坏可轻松完成任务。飞行员的战术也是大同小异，但由于其武器大多为高判定攻击，第二步清理飞蚁时最好先调整为非ノーマル操作，避免击中镜面飞碟的外围，导致攻击反弹到自己身上。




49 空艇结集

由飞碟、镜面飞碟、空战艇以及红色飞碟组成的飞碟关卡，陆战兵推荐霰弹+追踪导弹，而飞行员推荐雷击武器+狙击武器。和48号任务一样，攻击时要注意避免击中镜面飞碟，其次要注意回避红色飞碟的攻击，并以其为优先击坠目标。

50 百鬼夜行

以飞碟和蜘蛛为主的任务，由于场景高楼较多，蜘蛛会借机爬在楼上对玩家进行偷袭，第二批援军中掺杂了红蚁，红蚁身体不会发光，在夜间不容易看见。武器方面尽量以连射范围的武器为主，陆战兵的突击步枪、霰弹、火箭炮，飞行员的雷击武器都是不错的选择。



51 烈球 NEW

在废墟中迎击三波球形机械虫，其中第三波为攻防强化的黄色新型。玩家可以如图站在建筑废墟中的石块上，能够将机械虫的滚动前冲抵消，直接将机械虫弹开玩家的所在范围。武器方面随意，注意不要贴身将机械虫破坏，否则会被其爆炸所弹飞，应该适当更换位置。



52 岭の龟裂

一开始应该全力前往雷达左方向的蜘蛛巢穴将其破坏，该点有一台四脚机械把关，偷袭巢穴成功后用霰弹或近接武器将其迅速解决，这样就可以杜绝蜘蛛增援了。另外两个黑蚁巢穴中其中一个同样有四脚机械把关。武器方面以陆战兵以霰弹或突击步枪+火箭炮，飞行员则推荐近距离兵器和雷击兵器。



53 陷阱

敌方由黑蚁、红蚁、蜘蛛、飞蚁组成，并且都有各自的巢穴，这里依然以巢穴为优先目标，推荐武器与52号任务相同。飞行员可以依靠飞行迅速到达巢穴并用近距离兵器将其破坏；而陆战兵要多利用坦克或摩托增加自己的移动能力，不要盲目直接攻击巢穴，应消灭一部分怪物以降低自身的风险。



54 深渊

玩家要从地洞最高点，将下面的所有蜘蛛清除。如果贸然跳下去肯定会被蜘蛛围杀，飞行员推荐用雷击武器逐层清怪，再配合支援兵器消灭蜘蛛最密集的底层；而陆战兵这里可以取个巧，带上有一定爆炸范围的追踪导弹，在顶部不断发射，让追踪导弹自己向目标攻击，整个过程将毫无风险，然后留下最后一只蜘蛛，在完成任务前让自己有时间去捡取掉落道具。

55 奈落の罠



玩家在地道遭到蜘蛛的围攻，陆战兵可以带上榴弹武器用来堵怪物较多的分支路口，然后用霰弹往地道内部其中一个方向艇进，当清除一条地道后就可以返程将剩余被吸引的蜘蛛全部消灭。飞行员堵路时则使用支援兵器，由于维持时间长，效果可能比手榴弹更好。



56 金色の暗 NEW

难度突然上升了一个台阶。除了我们熟悉黑蚁外，新增的黄色蚂蚁攻击力非常高，玩家必须步步为营，否则被喷中一下就是半管HP，武器方面陆战兵推荐追踪导弹+霰弹或突击步枪的远近配搭；而飞行员则可以选择雷击兵器和近距离兵器的配搭。消灭大部分蚁群后，底层会出现第二波增援，这时可以进入底层地道守株待兔，待消灭大部分的黑、金蚁之后，再回到地洞中寻找落单的蚂蚁将其消灭。

57 龙虫复活



该任务为夜间对龙虫，该龙虫的长度差不多是百脚龙虫的两倍，但打法和过往并没有太大差别，飞行员依靠高伤害的近距离兵器足以应付，在龙虫喷毒前发光的时候回避即可。至于陆战兵推荐以霰弹和火箭炮为主，火箭炮方面尽可能选择攻击较高的种类，以方便一击破坏其部分。

58 重装铁球 NEW

第一波黄色球形机械虫会不断向玩家撞过来，由于这时地道为直线，玩家即使用陆战兵成功躲过一次攻击，也无法躲过多个敌人的轮翻攻击，最好在它们到达玩家身边之前全部破坏，这里很考验陆战兵手上武器的威力，推荐霰弹、火箭炮或带连射特性的狙击枪，等熬过第一波后就轻松得多，第二波机械虫会从后面的地道展开攻击，后方的弯角内侧是安全位置，这时我方可以在这蹲点，然后迎面将机械虫全部其破坏。至于飞行员则十分轻松，带上散射光束的近距离兵器就可以将迎面的机械虫在自爆距离之外全部破坏。



59 特机兵

敌方由6只黄色的新型四脚机械组成，相比普通版，站立起来更高，防御力也变得更强，如果陆战兵用霰弹对脚连射会显得不利，推荐用较为高攻的火箭炮、狙击枪或追踪导弹，拉开距离应对。至于飞行员，原本近距离兵器威力就非常大，照射其脚部或者飞上天直接照射它身体数秒后即可将其击坠，飞行员的战术与对普通版并无区别。



大蜘蛛



这里的蜘蛛全部都是黄色亚种，防御力比起之前要稍微强一点，至少之前的老武器不能把它们秒杀了，其中还有巨型蜘蛛，血非常厚，其蜘蛛丝射程远，攻击力也不低。陆战兵以高攻大范围的火箭炮为主要武器，保持距离群杀蜘蛛，并带上霰弹或突击步枪应付靠近的个别蜘蛛；飞行员战术相同，配上范围攻击兵器+雷击兵器，与敌方保持距离打游击战即可。



空爆



该任务的敌人为改良后的黄色空战艇，它们会从高空投下蓝色的光球炸弹，这时陆战兵要往左右回避。难点在于第三波，增援会从皇帝都市出现，玩家会被空战艇所包围，陆战兵可以借助坦克或摩托脱离包围网，飞行员直接直走即可。武器方面陆战兵推荐用150左右的追踪导弹，一边往回逃一边朝天发射导弹，不用几分钟导弹就会帮你把背后的敌人全部消灭；飞行员可以用雷击武器进行群杀，如果有一击秒杀的激光炮和近战武器也是不错的选择。



超爆



虽然这里黄色空战艇的数量众多，但由于不会主动进攻，因此只要一点一点吸引过来打，一般一次吸引5～6台即可。因此难度其实比61号任务还简单。这里还有大型的黄色空战艇，但也只是大而已，用狙击枪从远处将追近的目标注意击破就没有任何威胁。武器方面两兵种都以狙击武器为主，再分别配上追踪导弹和雷击兵器用作中近距离的敌方清理。



暗蜘蛛



该任务在夜间的楼群上进行，要注意蜘蛛借楼宇作为掩体进行偷袭，要随时留意雷达的状况；另外这里除了普通蜘蛛外，还有灰色的铠蜘蛛，相比蜘蛛防御力要高不少，加上灰色的身体与楼宇相似，更要小心。当然玩家也可以用连发火箭炮等武器先将周围的楼宇全部破坏，然后再用霰弹或雷击武器将落地的蜘蛛消灭。



皇帝直下



初期前方，左右各有一台黄色四脚机以及数条红色球形机械虫。可以用陆战兵的大范围高攻导弹或飞行员的散射近距离兵器秒杀机械虫，以减少地面骚扰。开局后皇帝都市会从上空出现，发射激光骚扰之余还会先后放出空战艇袭击玩家，因此第二把武器可以是陆战兵的霰弹或飞行员的雷击武器。



王者の巣 NEW

陆战兵开局可以时用导弹先解决场上的3只巨型飞蚁，之后再将遍布地面的黄蚁卵清除，击中黄蚁卵后会从里面冒出黄蚁，这里用连射的高伤害武器，如霰弹、连射雷击兵器可以让黄蚁在没跑出来之前就被消灭掉。不要一次弄破多个蚁卵，安全第一。随着玩家清除的进度，会有3批由黑蚁和飞蚁组成的敌援军前来干扰，这时应优先解决援军。



机兽



13号任务的怪物ソラス的半机械版，攻击方式有：射连环导弹，发射前头会向下望，距离较远时玩家向前奔跑、近距离则左右回避；口里会连续喷出蓝色光球，分为纵向直线和近距离横向两种方式，喷出前口会冒蓝光，攻击范围颇大；践踏攻击，移动速度较快，应及时回避；向四周散布榴弹，数秒后会爆炸，这时可以躲到怪物的正下方。通常难度下该怪HP不高，飞行员带上散射型的近距离兵器，直接飞到其肩膀附近即可无伤击杀，即使地狱难度下也只是时间问题；而陆战兵就要多在怪物脚底翻滚，利用霰弹打游击战。

67 铠蜘蛛 NEW

难度较高的长期战。飞行员要优先借助高楼作掩护，飞行到三个铠蜘蛛的巢穴并进行破坏，然后再拉开距离将蜘蛛群逐渐削减，武器推荐一把近距离兵器和一把雷击武器，分别用于破坏巢穴和消灭蜘蛛。陆战兵由于无法飞行，只能借助载具加快速度，而且要一边消灭眼前的蜘蛛一边破坏巢穴，武器推荐霰弹+火箭炮，用火箭炮破楼宇除了可以增强自己的视野，还可以让蜘蛛无处可躲。



剣と盾

第一批敌人为一台红色飞碟+多台镜面飞碟，第二批数量为原来的两倍。打法非常简单，只要先瞄准红色飞碟将其破坏，没有武器的镜面飞碟只有等着被玩家打弱点的份，以狙击枪的高伤害单发武器对付红色飞碟，剩下的镜面飞碟用霰弹或雷击武器攻击弱点以逐一破坏。



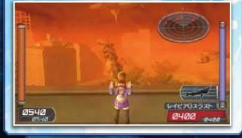
魔虫跋扈

迎击三波由飞蚁、红蚁、蜘蛛组成的敌军，对于陆战兵而言，带上一把攻击较高，上弹速度不错的机关枪，一边与怪物保持距离一边消灭即可。而飞行员推荐雷击武器进行群杀，带上全方位型的支援兵器也可以帮助玩家杀敌。



超兽结集

由一只ソラス、一台巨型空战艇、3只飞蚁、3头大蜘蛛所组成的关卡，推荐从距离近的怪物开始攻击，以减少被围攻的机会。陆战兵狙推荐击枪+霰弹的配搭，而飞行员一把散射型近距离兵器即可轻松应对，各怪物的打法之前也详述过，这里就不多说了。





红の山 NEW

该任务考验玩家走位是否够“风骚”，进攻要胆大心细。消灭完黑蚁和黄蚁后，地图上会出现强化版的红蚁——血红蚁，其攻击模式与红蚁一样只有近距离齿咬，但一口就可以咬走玩家516血……飞行员可以用雷击武器一边飞行一边打游击，也可以把全方位型的支援兵器放在坑道内，然后用近距离兵器将从山谷爬下谷底的血红蚁近距离群杀；而陆战兵也有他的独有战术，用突击步枪或霰弹一边围着血红蚁绕圈，变相把他们围成一圈后边游走边往圈内射击，注意别被血红蚁的残骸阻挡到移动的路线。



神兽



开头的两只小型ソラス只是前菜，真正的好戏还在后面。该任务的BOSS级怪物时巨大ソラス，看见此图时笔者真希望自己是奥特曼……巨大ソラス的两种喷火是最大威胁的，范围极大，飞行员还好说，陆战兵靠翻滚根本无法回避，冲撞倒是伤害不高。陆战兵清理完小型ソラス后，应立即驾驶摩托到达巨大ソラス的脚底，然后用霰弹集中攻击，其使出冲撞后立即跟上去，以躲过它的火焰，循环1～3次就可以将其击倒。飞行员可以中途借助高楼抵挡火焰，飞到它脚跟前用散射型近距离兵器照射，解决BOSS只需5秒……





大结集



攻击飞碟要塞时会吸引一部分空战艇与蜘蛛前来袭击，地图上还有多台黄色四脚机械，一般不会走得很快，因此攻击推荐战舰→空战艇&蜘蛛→四脚机械。但由于要塞分布较散，敌方数量太多，想一次性消灭所有要塞后再群杀杂兵是既危险又不现实的，建议每一批或两批地清除。武器方面，建议远距离攻击+群杀搭配，因此陆战兵推荐火箭炮+霰弹或突击步枪；飞行员推荐狙击兵器+雷击兵器。



死地 NEW

玩家出击时四周被三台四脚机械所包围，击破其中一台会依次出现黄蚁、血红蚁、铠蜘蛛三群杂兵。其中血红蚁近身攻击与黄蚁的喷毒要小心回避。武器方面飞行员以散射型近距离兵器近距离开路兼杀敌，再配一把中距离高伤害武器以消灭企图靠近的敌人。陆战兵在该任务中会显得十分吃力，没有好武器可能难以过关，武器方面以火箭炮或跟踪导弹群杀，近身可以使用突击步枪或霰弹。



灼热

第一批敌军为四脚机械、普通飞碟、大小飞蚁和红蚁，由于敌人都不是强化版，数量即使多一点也足以应付。第二批敌军出现红色飞碟与镜面飞碟，飞碟要塞会不断投下黑蚁，可以用火箭炮或狙击武器将要塞提前破坏，然后在黑蚁未赶来之前尽量击坠那两台红色飞碟，然后清理面前的黑蚁，最后再逐一击坠剩下的镜面飞碟，两飞碟的打法可参考68号任务。



绝对包围

任务开始时，雷达的上方、下左、下右各出现大批蜘蛛和空战艇，此外还有一台巨型空战艇，玩家一开始就处于被包围状态，要一边摆脱敌方的包围，一边以游击的方式逐一清除，这里陆战兵可以一边发射用追踪导弹一边逃窜，虽然废点时间，但胜在安全有效；而飞行员用范围型的雷击兵器一边往后跳一边攻击眼前的敌人即可。

之后地图会分别出现一只大蜘蛛、12台黄色空战艇、3台久未露面的陆战机械以及一条25节长的龙虫。飞行员可以用近战兵器主动解决大蜘蛛，然后再破坏陆战机械和黄色空战艇，留下龙虫慢慢收拾。陆战兵并不如飞行员机动性好，可以先解决上空的黄色空战艇，免得其与陆战机械配合导致自己长期被炮火吹飞。







魔军 NEW

由三个巨型蚁巢和陆战机械、伴随大量蜘蛛和黄蚁的关卡，飞行员可以借助飞行一边用雷击武器开路，一边上前用近距离兵器迅速破坏巢穴，然后再与敌方保持距离用雷击武器群杀，最后再处理移动速度较慢的陆战机械，注意铠蜘蛛血比较厚，另外小心不要被黄蚁近距离喷中，一击足以将玩家秒杀。和其余PSP新增任务一样，陆战兵的表现依然十分吃力，这里可以借助坦克与敌方拉开距离打游击。





皇帝都市

最终BOSS——皇帝都市直至被破坏之前都不会停止那无数炮台的扫射，玩家的HP会徐徐减少，但要破坏外围的所有炮台，在非联机状态下明显是不可取的，这里推荐陆战兵HP在800以上，飞行员HP在850以上，武器均以远距离武器为主。第一步要靠近建筑前进以抵挡其中一个方向的火力，然后将如图贴近防护罩的四个装置破坏，这样外围防护罩就会解除，提醒任务刚开始的背对方向就有一个发生装置，率先破坏会节省不少时间；陆战兵要善用任务刚开始附近的坦克，节省不少跑路时间之余，把炮台调高也可以直接将发生装置击落。

之后玩家要继续破坏贴近第二道防护罩的两个发生装置，期间会有空战艇的干扰。解除第二道防护罩后才会露出核心位置，与34号任务一样，核心打开后才可以给予实际伤害，这时准备好火箭炮或狙击兵器攻击内部吧，另外四周的条状发射器射出的红色激光伤害较大，同样可以破坏。大概2～3轮就可以击坠皇帝都市，人类成功保卫了地球（尽管地球已经残破不堪……），游戏也正式迎来结局。







游戏的战斗节奏非常紧张，火爆的战斗画面和满屏的怪物数量足以让玩家打个痛快，充分善用联机功能，也可以让本作成为一款与好友同乐攻关的游戏。不过小编在此对PSP版的新增关卡抱怨一下，由于这些关卡的难度都普遍偏高，使得流程难度跨度不均衡，这让稳打稳扎的陆战兵被变相削弱，幸好这不是一款网游，不然陆战兵在PSP版还可能遭到“职业歧视”呢。

FINAL FANTASY IV THE AFTER YEARS

作为《最终幻想IV》的完全版本，游戏不但在画面上有了很大的提升。加入了Wii版新篇章也让本作的内容无比丰富。熟悉并喜欢《最终幻想》的玩家很容易习惯踩地雷的遇敌方式，况且这次按下SELECT键还能快速自动战斗。扯远了，游戏中每个人物章节的隐藏要素都不少，这次研究就来为大家透彻地解析一下。

文 铭风

美编 澄香

研究中心

PLAYSTATION PORTABLE

最终幻想IV 完全收藏

ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション

Square Enix	RPG	2011年3月24日	日版
1人	5980日元	无对应周边	

挑战迷宫

在每个章节通关后（存档时会显示星号），你都可以读取存档继续游戏，而这个时候就可以去挑战每个章节的挑战迷宫了。进入迷宫的方法大都是和设置在流程中的小红兔（ネミングウェイ）对话就可。每个迷宫的最后都可以得到比较不错的装备和道具（装备只能取得一次）。记录后，这些装备是可以继承到最后一章中去的，让最后的决战更加顺利。



セオドア篇

小红兔地点： 幻兽の洞窟入口附近小屋内

可获得装备： アダマンタイト/ブリンブリング/ミスリル系列装备

简易攻略： 迷宫类型是地下城加BOSS的基本组合，打倒关底的BOSS就可获得奖励。BOSS是アダマンゴーレム，攻击方式都是物理攻击，属于比较简单的挑战迷宫。



リディア篇

小红兔地点： アガルトの村

可获得装备： 大地のハンマー/フレイムシールド/金のかみかざり/フレイムメイル/黑のローブ/スプリントリング

简易攻略： 每一层都有多个分支给你选择，选错了会和门神战斗。顺序为中右中，调查墙壁。记录后，左右中，前进到最后调查右边墙壁。然后右边道路，左边绳子，再是左右，最后调查错



烛。BOSS战先打掉杂兵，然后单挑BOSS。打掉一定HP后他会进行回复并强化自己，耗到最后就好。莉迪娅篇的挑战迷宫难度比较高，多买点回复药和凤凰之尾是必须的。后期等级上去了学到强力攻击魔法バイオ后，就会轻松许多了。



ヤン篇

小红兔地点：ファブール城宿屋记录点旁

可获得装备：チャクラバンド/黑帯胴着/黑ずきん/バラの刺绣/猫の爪/ハイパーリスト/ソーマの・ゞ银のリンゴ

简易攻略：初期买多点回复药再进来。这个迷宫只能前进不能后退，每过一定场景后就会出现宝箱，同时也有怪物守护，干掉后才能获得物品。然后左边房间是出口，而右边则继续前进不过越往内部小怪就越强。只有顶层出现的宝箱才能获得强力装备。



パロム篇

小红兔地点：トロイアの町楼梯上

可获得装备：アダマンタイト/ウィザードロッド/守りの杖/黑のローブ/赤のローブ/タリスマン/シングルスター

简易攻略：这个挑战迷宫中会从多个种类的场景中随机抽取三个场景。通过后就会进入最终房间，挑战BOSS。干掉BOSS后就能够获得奖励了。BOSSブレインドラゴン打法特殊，你要先用魔法攻击一下 ，不然它会无限放群体魔法。然后它会给自己护盾，只有三属性魔法才能攻击，不然它会全回复。首先用レオノーラ给一个减速（スロウ），然后パロム先不要攻击。等レオノーラ用小魔法测试，排除一个属性不是弱点后用パロム的大魔法攻击。





エッジ篇

小红兔地点：エブラーナ城的宿屋。

可获得装备：アダマンタイト/こてつ/大地のハンマー/炎のヤリ/电击ムチ/ウィングエッジ/天狗の面/かすみの衣/トレジャーバンド

简易攻略：这个迷宫会根据完成的时间给与评价。评价越高，得到宝箱内的物品就越好，S级和A级分别要求在5分钟和10分钟内完成迷宫。根据队伍性质，选择下弦月（物理攻击高）来攻略是最适合的。本迷宫中的场景是固定的，等级低的话就先熟悉下迷宫。等级高则除了固定战斗一概不打，直冲最后的宝箱就好。



ポロム篇

小红兔地点：村の宿屋1楼的案内屋

可获得装备：アダマンタイト/波动の杖/神秘のヴェール/光のローブ/ラビッドリング

简易攻略：这个挑战迷宫是一个固定的大场景，里面会随机分布NPC，不同的NPC会给与你不同的委托，完成就可。黑魔法师会触发一场战斗，白魔法师则要你调查分布在场景内的三个邪恶火球，老伯伯要你施法来治愈身上的疾病。而最后的黄发小子会向你要道具，你得事先在道具屋里买好进来才能给他，他还会要いやしの杖和司祭のローブ……出口在左上方，进入后干掉一个守护者才能拿到宝箱。要拿到宝箱里的装备你必须完成几乎所有委托，除了黄发小子要エーテル等坑爹的东西以外。

ギルバード篇

小红兔地点：沙漠村カイポ

可获得装备：アイスウィップ/退魔のガウン/博识のローブ/シャコーハット/ミューズの竖琴



/レベルバンド/アダマンタイト

简易攻略： 在这个迷宫中你需要做的就是攒钱。最初只能带16500进迷宫。然后可通过战斗和一些事件来获得金钱。主要的事件就是借给两个NPC钱，然后在别处找到他会还你很多额外的。然后就是获取一些重要道具，卖给相应的NPC。最后的箱子需要拥有相应的钱才能开，最贵的箱子要50000。

カイン篇

小红兔地点： バロン之町的酒吧二楼

可获得装备： オベリスク/エルフィンボウ/デモンスレイヤー/スレッジハンマー/ダイヤの兜/ダイヤシールド/ダイヤアーマー/ダイヤのこて/光のローブ/アダマンタイト

简易攻略： 虽然也是常规的地下城加BOSS模式，但难度提升了不少。迷宫中有多种强力怪物，为避免灭团可以优先使用テレポ魔法来脱离战斗。BOSS是カースドラゴン，变身前很简单。变身后受到物理攻击后会用死亡倒数，全体大火球和诅咒来反击，由于队伍里没有法师，所以尽量用连携技攻击。另外给自己人上魔法反射也能很好地抵御这些反射的攻击。此外カイン的ジャンプ伤害很大，但BOSS会用一招必中的必死技能来反击，买满凤凰羽毛的话这招也很不错的。



月の民篇

小红兔地点： 月之溪谷下方的红兔村内

可获得装备： エンハンスソード/ダイヤの兜/ダイヤアーマー/ダイヤのこて/ダイヤシールド/挑战者の证

简易攻略： 常规的地下城加BOSS模式，最后BOSS是麒麟，会使用地震。同时会吸收ホーリー和メテオ等强力魔法，别用魔法反射就好。

月の民篇2

挑战迷宫所在： 完成挑战迷宫1后带着“挑战者の证”来到流星落下•左下的人面岩，对话后就开启新迷宫。



可获得装备： ディフェンダー/イージスの盾/レアバンド/アダマンタイト/ラストエリクサー

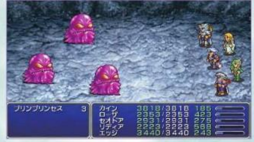
简易攻略： 迷宫中的最终BOSS是机器人アームストロング，HP在35000左右，特点是受到魔法攻击会加物理攻击力。有两种打法，等级低时先给BOSS上スロウ，然后复活死的人。接着全体上加速（ヘイスト），给装备了吸血剑的ゴルベーザ上狂暴（バーサク）。然后给自己上好物理和魔法护盾，后一直物理攻击就好。不过这样要耗很久，当你等级高时就可以强杀。前面打法一样，给自己上好加速后，再每个人上好ブリンク。然后砍3～4个回合，并用药给フースーヤ回MP。接着就全员用大魔法轰炸吧，在他全灭我方前基本上可以干掉他。



尾巴和装备兑换

在最终章进行到消灭黑骑士后，利用迷宫中的传送点可以传送到一个显示“？？？”的地点。而传送进去后会来到一个房间，里面有两个NPC。一个可用尾巴（しっぽ）来兑换装备，而另一个则可用アダマンタイト来兑换道具。尾巴是各种稀有怪物掉落，一般都是某个特定月龄下在某地点随机遇到的怪物。当然了，干掉它还不一定掉落……而アダマンタイト则是每章最后挑

战迷宫的奖励，每个迷宫一个。这两个物品所换取的装备都十分有用，那么如何来获得尾巴来兑换装备呢，看下面列表吧（带※号的下面有注解）。





尾巴种类	获得章节	地点	入手方法	获得装备
あおのしっぽ	セオドア编	ミストの洞窟B1F	“满月”时出现的“らいりゅう”	ブルーアーマー（强力防具）
		终章 前编	地下溪谷B11F最初的小房间	
みどりのしっぽ	リディア编	アガルト矿山B1～B4F	“下弦の月”时出现的“グリーンドラゴン”	レアバンド改(稀有物品掉率＋)
		终章 前编	地下溪谷进入B9F后，台阶上的大房间	
あかのしっぽ	ヤン编	流星落下迹 最下层	“新月”时出现的“レッドドラゴン”	レベルバンド改(1.5倍经验)
		终章 前编	地下溪谷B10F右上的小房间	
くろのしっぽ※	バロム编	トロイアの町	バブ王样的宝箱	ツインスターズ（消费MP减半）
		终章 前编	地下溪谷B5F存档点前的小房间	“上弦の月”时出现的“こくりゅう”
むらさきのしっぽ	エッジ编	エブラーナの洞窟	“新月”时出现的“ヘビーモス”	トレジャーバンド改（(物品掉率＋))
		终章 前编	地下溪谷B7F，有“ムラサメ”宝箱的小房间	
しろのしっぽ	ボロム编	地上	“上弦の月”时出现的“はくりゅう”	ラビッドリング改（待机时间减半）
		终章 前编	地下溪谷B9F，BOSS战后内部的小房间	
きんのしっぽ※	ギルバート编	地下水脉	尾巴的收集交换	ギルバンド改（1.5倍金钱）
		终章 前编	地下溪谷，进入B13F的楼梯所在的房间	“满月”时出现的“きんりゅう”
グレイのしっぽ	カイン编	デビルロード	“下弦の月”时出现的“グレイクアール”	こうれつリング（队列前后不影响伤害）
		终章 前编	月面大场景	
しっこくのしっぽ	月の民编	月の地下通路	“新月”时出现的“しっこくのりゅう”	ちょうはつリング(反射单体伤害)
		终章 前编	地下溪谷B4F，存档点前的小房间	
にじのしっぽ※	真月编	エブラーナの洞窟	尾巴的收集交换	げんかいリング（突破伤害上限9999）
ピンクのしっぽ	终章 前编	地下溪谷B5F记录点左边的小房间	プリンプリンセス（物理攻击超猛，会上狂乱）	ピンクアーマー（强力防具）



きんのしっぽ

ギルバート篇地下水脉南边出口的小人会提供尾巴交换业务。具体为5个铜尾巴（どうのしっぽ）交换一个银尾巴（ぎんのしっぽ）。而5个银尾巴则可交换到金尾巴（きんのしっぽ）。这样才能在最终章交换装备。而想要交换到金尾巴就需要收集到隐藏在本章中各个场景内的银尾巴和铜尾巴。具体的尾巴所在情况见下表，另外相应的魔物也会掉落这两种尾巴。



ぎんのしっぽ

バロン	武器屋的宝箱（入口在房间右下）
アントリオンの洞窟	B3F内部的岩石
稀有掉落	アリゲーター/ヒュドラ

どうのしっぽ

カイポの村酒吧	柜内内部的桶子（等老板往左走）
ダムシアン城外层	右边的花坛

アントリオンの洞窟B1F	右边洼地中的岩石
陨石最下层	剧情中ハル脚下冒烟的地方
泷の里1F	左下缺口内的隐藏宝箱
泷の入り口	入口左边的石头
地下水脉南口	地图左边，小人正面对的石头
地下水脉南口	地图左边，上一块石头右下桥下石头堆的左边
バロンの町	上方进到水路，在瀑布水池左边
稀有掉落	サンドウォーム/ハンドレッグ/アダマンタイマイ/スブラッシャー/ツインスネーク

くろのしっぽ

在トロイアの町酒场的入口处会出售会员证，要10000G。购买后可以进去看歌舞（老婆婆跳芭蕾，当心被雷到）。看完后从开启的门进去，可以获得エッチな本。还可以购买新的高级会员卡，50000G。然后给舞台右下的人出示（先选いいえ），就可以去新舞台了。这次舞蹈很精彩，舞女也很漂亮。然后两个门内分别可以购买到女王套装以及VIP卡，99999G。返回下面右边的柜台出示后就可以看最终的表演并获得黑色的尾巴。

不过这里就有个问题，这么多钱哪里来呢？这个就要靠本章的隐藏迷宫了。在“满月”前往隐藏迷宫，其中会有个山岳的地形，在那里可以碰到一种黄金鸟敌人ギルバード，干掉后可以获得9999G（其他月龄为999）。不过它会快速逃跑……加油吧！



にじのしっぽ

最终的真月篇中，在エブラーナ洞窟内部可以用小尾巴（ちいさなしっぽ）交换其他种类的尾巴。具体为7个小尾巴交换单色尾巴（选你想要的）。而14个小尾巴则可以交换到虹色尾巴（にじいろのしっぽ）。小尾巴在章节中的分布如下。



バロンの町	左上シド家旁的井
バロン周边	城西瀑布的左边森林内（有场景切换）
バロン周边	城旁桥右边半岛上，有棵树（进入后隐藏在草丛里）
ミシディア周边	试练の山南东岛上的洞窟，调查右边的箱子
ダムシアン城	ハル房间的书架
ダムシアン城周边	西南的大陨石坑，进入后调查骨头
カイポ	南东的鸟型半岛上的沙漠，拿取黑带后调查周围的石头（这里外面会遇到很多强力怪，是练级的好选择）
カイポ	南边砂漠有个被三个坑围着的地方，进入后调查中间的石头
ファブール城	右の塔3F的花瓶
ファブール城周边	南东森林内右上草丛
ファブール城周边	西北森林内隐藏道路最后的草丛
磁力の洞窟	B4F水晶之间入口前右边的骨头
トロイアの町	防具屋背后凹陷的墙壁内
トロイア周边	トロイア城右边半岛森林内有个地方可以进入
トロイア周边	トロイア城上方半岛，拿アイスウィップ场景内左下的草丛
アガルトの町	天文台1F的地球仪（取回召唤兽タイタン后再来拿）
エブラーナ城	左の塔2F的壶（从隐藏道路向左调查）
エブラーナの洞窟	从墓碑左上楼梯上去后，继续往上，楼梯进去前右边的石头。（另外这里走到バブイルの塔的入口处会发生战斗，胜利后获得菊一文字）
エブラーナ周边	バブイルの塔上方半岛上的一棵树
エブラーナ周边	バブイルの塔右边山旁边海岸的一棵树



连续魔法

在最终章后篇中，进行到15F往16F前进途中，第。在16F前的传送点右边，通过小房间后从两个



水晶中间可进入隐藏通道，有一个水晶。在这层随机遇敌干掉BOSSデスダイス后水晶才会闪亮。调查水晶，你可以让“レオノーラ”、“パロム”、“ポロム”三人中的一个学会连续魔法。虽然从实用角度来说，能用黑白魔法的レオノーラ是最好的选择，但速度比较慢也算是一大缺点了。还是看玩家各人的喜好吧。



クロロ矿石收集

莉迪娅篇中，你可以收集到クロロ矿石。收集到的矿石可以在クロロ村的小屋内打造装备。记得在流程中去收集，不然上到地上这些矿石就消失了。

地点	个数	具体所在地
幻兽の町	1	图书馆地下1楼的书架
ドワーフの城	3	右の塔2F的铠甲/救护室的桌子/ドワーフ基地中间的铠甲
クロロの家	1	1楼的暖炉
トメラの町	3	外面的/仓库的壶/武器防具屋的铠甲
シルフの洞窟	2	2F宝箱/3F的壶
封印の洞窟	2	地下3F小房间内的骸骨/地下3F小房间内的木箱



隐藏召唤兽

除了流程中可拿回来的召唤兽外，游戏中还



有一些隐藏召唤兽存在。基本上都是干掉可召唤的魔物时，有一定几率会掉落相关召唤物品。留到最终章给莉迪娅使用就可以了。

召唤兽	魔物	出现地（不惟一）
ゴブリン	ゴブリン	バロン城周边
コカトリス	コカトリス	ホブスの山
マインドフレア	マインドフレア	磁力の洞窟
ボム	レメディボム	リディア篇中的挑战迷宫3F
チョコボ	—	トロイア城往右直进，在海岛上的小圆森林里。



开发室

在バブイル塔B10F东南房间内的紫色小红鼠对话就可以来到开发室。这里你可以和游戏相关制作人员对话并战斗，然后获得一些道具。战斗很恶搞，而给的东西也……不是很好……

对战对手	胜利后获得物品
みちすけ(僧侣)	ルビーの指轮
ソルナ(白炸弹)	HP/MP回复
ロング(黑头巾)	テント
マオ(学者)	只会逃跑……
寝(紫色魔物)	HP/MP回复
新人 中村(红色小人)	目药
狩人アセオデスク(小孩)	エリクサー
おつま(男人)	目覚まし时计
阳一(沉睡男)	ソーマの・・
游戏职人(沉睡的黑魔法师)	エッチな本（魔法轰得很爽）
孝弘(灰色的小红鼠)	得到密码（倒过来读是句问候语……）
みうP	随机的珍贵消耗道具



连携技

也就是バンド技，第一章会有教程。具体就









是角色行动时，按□键后选择“バンド”，然后指定连携对象就可。可以指定多人进行连携，也可以两到三个人来连携，决定后再按次方块键可开始发动连携。要等所有人发动连携的人ATB槽满后再次读条成功才能发动。虽然多人连携威力很大，但很耗费时间，最好根据战斗角色的ATB槽情况来见机使用。下面将游戏中所有的连携技根据章节列举一下，方便大家收集。

セオドア篇

技能名	参与角色
バイブレイド・エッジ	ビックス（たたかう）/ウェッジ（たたかう）
ホーリーブレード	セシル（たたかう）/ローザ（白魔法）
マシンブレイク	セシル（たたかう）/シド（しらべる）
クロスラッシュ	通过剧情习得

リディア篇

技能名	参与角色
脑天雷割り	リディア（黑魔法）/ルカ（たたかう）
カルコとブリーナ	カルコ（おどる）/ブリーナ（ダンス）
行け！カルコブリーナ	ルカ（しらべる）/カルコ（おどる）/ブリーナ（ダンス）

ヤン篇

技能名	参与角色
双翼乱舞	通过剧情习得
五星红天掌	ヤン（たたかう）/アーシュラ（てんけつ）

パロム篇

技能名	参与角色
实践！黑魔法	パロム（はったり）/レオノーラ（黑魔法）
パーティクルボム	通过剧情习得

エッジ篇

技能名	参与角色
冰月散华ノ舞	エッジ/イザヨイ（にんじゅつ）
莲・双月破	エッジ/ザンゲツ（おおだこ）
乱れ名月	エッジ/ツキノワ（たたかう）
暴れ炎月轮	エッジ/ゲッコウ（しゅりけん）
幻光蝶	イザヨイ/ゲッコウ（にんじゅつ）
疾风迅雷	ザンゲツ/ツキノワ（にんじゅつ）
冰炎雷风の阵	イザヨイ/ゲッコウ（にんじゅつ）/ツキノワ（にんじゅつ）/ザンゲツ（にんじゅつ）
奥义 炼狱鸟降临	エッジ/イザヨイ（げんわく）/ゲッコウ（しゅりけん）/ツキノワ（ぬすむ）/ザンゲツ（おおだこ）

ギルバード篇

技能名	参与角色
大盘振る舞い	ギルバード（うたう）/ハル（ぜになげ）

カイン篇

技能名	参与角色
真クロスクラッシュ	カイン（たたかう）/セオドア（たたかう）
セイントダイブ	カイン（ジャンプ）/ローザ（白魔法）
ディバン・ヒール	ローザ（しゅくふく）/セオドア（白魔法）
エックスチェイサー	ローザ（ねらう、装备弓）/シド（しらべる）
ロケットウエポン	セオドア（たたかう）/シド（しらべる）

月の民篇

技能名	参与角色
W黑魔法	通过剧情习得

真月篇

技能名	参与角色
かえんりゅう	剧情获得
サンダーウェーブ	セオドア（たたかう）／リディア（黑魔法）
ブロークンハート	エッジ（たたかう）／リディア（たたかう、要装备弓）
フレアトルネード	エッジ（忍术）／ルカ（とうてき）／リディア（黑魔法）

最终章（两、三人连携）

技能名	参与角色
ツインラッシュ	イベント
バイブレイ・セカンド	セオドア（たたかう）／セシル（たたかう）
斩铁闪	セシル（たたかう）／リディア（しょうかん）
Wプレッシャー	セシル（かばう）／ゴルベーザ（いあつ）
アルテマスパーク	セシル（しろまほう）／ゴルベーザ（黑魔法）
スカイグランダー	セシル（たたかう）／カイン（ジャンプ）
ミラージュダイブ	エッジ（たたかう）／カイン（ジャンプ）
エイミングトラスト	カイン（ジャンプ）／シド（しらべる）
ホーリーバースト	リディア（黑魔法）／ローザ（白魔法）
ホーリーレイ	ローザ（白魔法）／ポロム（白魔法）
サンダーストーム	リディア（黑魔法）／パロム（黑魔法）
オボロ悬かり	剧情获得
ダブルトマホーク	ルカ（たたかう）／シド（たたかう）
ふたりがけ	剧情获得
ホーリークロス	セシル（たたかう）／セオドア（たたかう）／ローザ（白魔法）
トリニティクルセイド	カイン（ジャンプ）／セシル（战う）／ローザ（白魔法）
アフェクトフォーム	セシル（しろまほう）／カイン（しろまほう）／ローザ（しゅくふ
サクセサーオブデルタ	セオドア（たたかう）／アーシュラ（たたかう）／ルカ（たたかう
アイスクラッシュ	剧情获得
乱れムチ	リディア／イザヨイ／ハル／レオノーラ（全员たたかう，并要装备鞭子）

最终章（四、五人连携）

技能名	参与角色
パロムインザスカイ	パロム（はったり）／ルカ（投掷）／レオノーラ（黑魔法）／ポロム（白魔法）
完全体カルコブリーナ	剧情获得
コールミークイーン	リディア／イザヨイ／レオノーラ（全员たたかう，并要装备鞭子）
剑拳刚豪	セシル（たたかう）／セオドア（たたかう）／ヤン（たたかう）／アーシュラ（たたかう）
最终幻想	セシル（たたかう）／ローザ（しろまほう）／カイン（ジャンプ）／リディア（くろまほう）／エッジ（なげる）

最终章（后篇）

技能名	参与角色
スパイラルブロウ	カイン／ゴルベーザ
シルフの护り	ヤン／リディア（しょうかん）
ミラージュソング	リディア／ギルバート（うたう）
拳の舞	ヤン／ギルバート（うたう）
ツインドライブ	ヤン／セシル（たたかう）
Wジャンプ	カイン／セオドア
愈しの风	ツキノワ（忍术）／ポロム（白魔法）
爆热脚	ヤン／ゲッコウ（手里剑）
フロストウェイブ	レオノーラ（黑魔法）／イザヨイ（忍术）
からくり・・	ルカ（调べる）／ザンゲツ（おおだこ）
スプライトブレッド	ポロム／レオノーラ（白魔法）
极大白魔法	ローザ（白魔法）／ポロム（白魔法）／レオノーラ（白魔法）
ブレイクブレイカー	セシル／パロム（黑魔法）／ポロム（白魔法）
トライディザスター	リディア（黑魔法）／パロム（黑魔法）／レオノーラ（黑魔法）
クワトロキングス	セシル（たたかう）／エッジ（たたかう）／ヤン（たたかう）／ギルバ・ト（うたう）
ミスティックワルツ	ギルバート（うたう）／カルコ（おどる）／ブリーナ（ダンス）
インフィニティ	パロム（黑魔法）／ポロム（白魔法）／レオノーラ（白魔法）／ローザ（白魔法）／リディア（黑魔法）
ジェネレートキャノン	セオドア（たたかう、装备枪或剑）／アーシュラ（けり）／ルカ（とうてき）／パロム（くろまほう）／ポロム（しろまほう）

最终隐藏BOSS

通关后来到换取尾巴系列装备的地方会出现一只新的紫老鼠。会让你将人物变成三队来挑战最终的BOSS巨大机器人。替补队员终于可以参加战斗了。

文 酷洛洛　美编 Juxi

研究中心



在本次研究中，酷洛洛将为大家补充游戏中所有机体的设计列表，配合上辑的全机体开发表，玩家应该可以随意制造出喜欢的机体了。同时由于有不少同学提出通关后新增的隐藏关“Final 03”难度较高，因此这里酷洛洛也会送上此关的具体分析和攻略方法。

PLAYSTATION PORTABLE

SD高达G世纪 世界

SDガンダム Gジェネレーション ワールド

NBGI	SLG	2011年2月24日	日版
1人	6090日元	无对应周边	



全机体设计一览



本作可以通过设计生产的机体共185台，要设计出喜欢的机体，收集其对应的A、B机体中的各一台即可。部分机体存在多个设计方案，只要得到其中一个方案中的A、B机体也可以完成设计。

机动战士ガンダム

ガンダム	
A	コア・ファイター
B	0ガンダム
	リボーンズガンダム
	0ガンダム(实战配备型)

ガンキャノン	
A	リボーンズガンダム
B	Gキャノン
	カラミティガンダム
	ガンキャノンⅡ
	ガンダム6号机(マドロック)
	ガンダムDX
	ガンダムX
	グランドガンダム
	ゲルググキャノン
	ゴッゾー
	ザクキャノン
	ジム・キャノンⅡ
	ティエレン长距离射击型
	ドートレス・ウエポン
	量产型ガンキャノン

ガンタンク	
方案1	
A	61式战车
	ボール
	ホバートラック
	61式战车
B	トルネードガンダム
方案2	
A	リボーンズガンダム
B	マゼラ・アタック
	ガンタンクⅡ
	ガンタンクR44(タンク)
	ヒルドルブ
	ロト(MA)
	量产型ガンタンク

コア・ファイター	
方案1	
A	ガンダム
	ガンキャノン
	ガンタンク
	フルアーマーガンダム
	G-3ガンダム
	パーフェクト・ガンダム
B	GNアームズ TYPE-D
	GNアームズ TYPE-E
	Gディフェンサー
	Gファルコン
	オーライザー
	ギャプラン改
	コア・ブースター
	スカイグラスパー
	ドップ
	メビウス・ゼロ
方案2	
A	ガンキャノン
	ガンタンク
	フルアーマーガンダム
	G-3ガンダム
	パーフェクト・ガンダム
B	エゲザス

ボール	
A	カプール
	カプル
	コレン・カプル
B	ハロ
	サイコ・ハロ

マゼラ・アタック	
A	61式战车
B	GNアームズ TYPE-D
	GNアームズ TYPE-E
	Gディフェンサー
	Gファルコン
	エゲザス
	ギャプラン改
	コア・ファイター
	コア・ブースター
	スカイグラスパー
	ドップ
	メビウス・ゼロ

リック・ドム	
A	ヅダ
B	RFドム
	セプテム改
	ティエレン高机动B型
	ティエレン高机动型
	ドムトルーパー
	ドライセン

ギャン	
A	ゲフ
B	R・ジャジャ
	ガズアル
	ガズエル
	ガンダムローズ
	ギャン改
	ハンマ・ハンマ
	ビギナ・ロナ

ゲルググ	
A	ガンダム
B	高机动型ザクⅡ

ゴッグ	
A	ドム
B	ゾック
	アッガイ
	ズゴック
	ズゴックE
	ハイ・ゴッグ
	カプール
	カプル
	コレン・カプル
	トリロバイト

ゾック	
A	ゲゼ(ゲモン机)
B	アッガイ
	アビスガンダム
	ウォルターガンダム
	カプール
	カプル
	ゴッグ
	コレン・カプル
	ズゴック
	ズゴックE
	トリロバイト
	ハイ・ゴッグ

アッガイ	
A	ザクⅡ
B	ゴッグ

アッザム	
方案1	
A	グランザム
B	ヨガンダム
	アグリッサ
	エンプラス
	ペーネロペー
	レゲナント(MA)

方案2	
A	グランディーネ
	ザムザザー
B	ヨガンダム
	アグリッサ
	ヴァル・ヴァロ
	エンプラス
	ペーネロペー
	レグナント(MA)

ビグザム	
A	ファントマ
B	アプサラスII
	アプサラスIII
	ビグ・ラング
	ノイエ・ジール
	ノイエ・ジールII
	グランザム
	量产型ビグザム
	ザク50

エルメス	
A	νガンダム
	Hi-νガンダム
B	サザビー
	ナイチンゲール

机动战士ガンダム 第08MS小队

ジムスナイパー	
A	ジム
	陆战型ジム
B	カッシング
	ガンダムデュナメス
	ゲルググJ
	ケルディムガンダム
	ケルディムガンダムGNHW
	ザクI・スナイパータイプ
	ジム・スナイパーカスタム
	ジムスナイパーII
	ジョンブルガンダム

宇宙用高机动试验型ザク	
方案1	
A	ザクII
B	ドム
方案2	
A	リック・ドム
B	トルネードガンダム

机动战士ガンダム MS IGLOO

ヅダ	
A	トルネードガンダム
B	ドップ
	マゼラ・アタック
	アッガイ
	オッゴ

ビグ・ラング	
A	ビグロ
B	オッゴ
	ノイエ・ジール
	α・アジール
	ノイエ・ジールII

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

アレックス	
A	ガンダム
B	Hi-νガンダム
	Xアストレイ
	α・アジール
	νガンダム

B	νガンダムHWS
	ヨガンダム
	アカツキ
	アルヴァトーレ
	アルケーガンダム
	エゲザス
	エビル・ドーガ
	ガッデス
	ガンダムスローネツヴァイ
	キュベレイ
	キュベレイMk-II(プルツー仕様)
	キュベレイMk-II(プル仕様)
	クィン・マンサ
	クシャトリヤ
	ゲーマルク
	サザビー
	ストライクフリーダムガンダム
	タイタニア
	ダブルオークアンタ
	ナイチンゲール
	バトゥーリア
	ハルファスガンダム
	フェニックスガンダム(能力解放)
	プロヴィデンスガンダム
	ペーネロペー
	ベルティゴ
	ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机)
	ヤクト・ドーガ(クェス专用机)
	ユニコーンガンダム
	ラフレシア
	リボーンズガンダム
	レグナント(MA)
	レジェンドガンダム

ケンプファー	
A	ギャン
B	ゲルググ

机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー

ジム・キャノンII	
A	ジム・カスタム
	ジム・クゥエル
B	カラミティガンダム
	ガンダム6号机(マドロック)
	ガンダムDX
	ガンダムX
	グランドガンダム
	ヒルドルブ

ジム・クゥエル	
方案1	
A	ハイザック
	ハイザック・カスタム
B	ジム
	ジムII
	ジムIII
	ジム・カスタム
	ジム・キャノン
	ジム・キャノンII
	ジム・コマンド
	ジム・ストライカー
	ジム・スナイパーカスタム
	ジムスナイパー
	ジムスナイパーII
	陆战型ジム
方案2	
A	ハイザック
B	トルネードガンダム

ガーベラ・テトラ	
A	ライジングガンダム
B	アヘッド
	アヘッド・スマルトロン
	アヘッド・サキガケ
	ガッデス

B	ガデッサ(リヴァイヴ机)
	ガデッサ(ヒリング机)
	ガラッゾ(ブリング机)
	ガラッゾ(ヒリング机)

ノイエ・ジール	
A	ビグザム
	グランザム
B	ジオング
	パーフェクト・ジオング

ADVANCE OF Z ティターンズの旗のもとに

ヘイズル	
A	ジム・クゥエル
B	デビルガンダム(最終形态)

ヘイズル-FA	
A	アレックス(チョバムアーマー)
B	ヘイズル
	ヘイズル改

机动战士Zガンダム

ガンダムMk-II(ティターンズ仕様)	
A	ジム・クゥエル
B	バーザム

リック・ディアス(赤)	
A	ドム
	リック・ドム
B	ガーベラ・テトラ
	ガーベラ・テトラ改
	ガンダム试作1号机
	ガンダム试作2号机
	ガンダム试作2号机(MLRS装备)
	ガンダム试作3号机
	ガンダム试作3号机ステイメン

Gディフェンサー	
A	Gファルコン
B	オーライザー
	スカイグラスパー

スーパーガンダム	
A	Gディフェンサー
B	ガンダムMk-II(エゥーゴ仕様)
	ガンダムMk-II(ティターンズ仕様)

百式	
A	メガライダー
B	ガンダムMk-II(エゥーゴ仕様)
	ガンダムMk-II(ティターンズ仕様)

Zガンダム	
A	ガンダムMk-II(エゥーゴ仕様)
	ガンダムMk-II(ティターンズ仕様)
B	シュツルム・ディアス
	ディジェ
	ムラサメ
	リック・ディアス(赤)

ネモ	
A	トルネードガンダム
B	ガザC (MS)
	ゲゼ(ゲモン机)

アッシマー(MS)	
A	ドム
B	Ex-Sガンダム
	GNアーチャー
	ZⅡ
	ZZガンダム
	Zガンダム
	Zプラス
	アビスガンダム
	アリオスガンダム
	アリオスガンダムGNHW
	イージスガンダム
	ウイングガンダム
	ウイングガンダムゼロ
	ガ・ゾウム
	ガイアガンダム
	カオスガンダム
	ガザC
	ガザD
	ガブスレイ
	ガンダムアシュタロン
	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ
	ガンダムエアマスター
	ガンダムエアマスター・バースト
	ガンダムエピオン
	ガンダムキュリオス
	ギャプラン
	セイバーガンダム
	デルタプラス
	ハンブラビ
	ムラサメ
	メッサーラ
	リゼル
	レイダーガンダム

ギャプラン(MS)	
A	ガルバルディβ
B	Ex-Sガンダム
	GNアーチャー
	Sガンダム
	V2ガンダム
	Vガンダム
	ZⅡ
	ZZガンダム
	Zガンダム
	Zプラス
	アッシマー
	アリオスガンダム
	アリオスガンダムGNHW
	イージスガンダム
	インパルスガンダム
	ウイングガンダム
	ウイングガンダムゼロ
	ガ・ゾウム
	ガザC
	ガザD
	ガブスレイ
	ガンダムアシュタロン
	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ
	ガンダムエアマスター
	ガンダムエアマスター・バースト
	ガンダムエピオン
	ガンダムキュリオス
	セイバーガンダム
	ゾロ
	デルタプラス
	ドムットリア
	トムリアット
	バウンド・ドック
	ハンブラビ
	ムットゥー
	ムラサメ
	メタス
	メッサーラ
	リ・ガズィ
	リ・ガズィ・カスタム

B	リゼル
	レイダーガンダム
	レグナント(MA)

バイアラン	
A	グフフライトタイプ
B	ハイザック
	ハイザック・カスタム

ハンブラビ	
方案1	
A	バビ
B	グフ
	アッグガイ
	グフカスタム
	RFザク
	ゾロアット
	リグ・シャッコー
	ジャバコ
	グフイグナイテッド
	ザンスパイン
	エンプラス
	レグナント
	リボーンズガンダム
方案2	
A	トリロバイト
	ガンダムエピオン
B	ハイザック
	ハイザック・カスタム
	マラサイ
方案3	
A	トリロバイト
B	ガルバルディβ
	バーザム
	ゼク・アイン
	ゼク・ツヴァイ
	ガンダムエピオン

バウンド・ドック	
A	アッシマー(MS)
B	ビグロ
	ヴァル・ヴァロ

サイコ・ガンダム	
A	グレート・ジオング
B	除サイコ・ガンダム外所有ガンダム系机体

メッサーラ	
A	ビグロ
B	ギャプラン
	ギャプラン改

ボリノーク・サマーン	
A	バイアラン
B	アッガイ
	アッグガイ
	エビル・S
	ダギ・イルス
	ハイザック・カスタム

GUNDAM SENTINEL

Sガンダム	
方案1	
A	ガンダムMk-Ⅲ
B	ゴッドガンダム
	デビルガンダム
	デビルガンダム(最終形态)
方案2	
A	アルトロンガンダム
	ガンダムナタク
	シェンロンガンダム
	ドラゴンガンダム
B	アカツキ
	アルヴァアロン
	アルヴァトーレ
	ゴールド・スモー
	百式
	百式改

ゼク・アイン	
A	アクトザク
B	ハイザック
	ハイザック・カスタム
	マラサイ

机动战士ガンダムZZ

ZZガンダム	
A	Zガンダム
B	ダブルオーガンダム
	ダブルオークアンタ
	ダブルオーライザー
	ダブルオーライザー(最终决战仕样)

バウ	
A	Zガンダム
	Zプラス
	デルタプラス
B	ガザC
	ガザD
	ガ・ゾウム

リゲルグ	
A	ゲルググ
B	キュベレイ
	キュベレイMk-Ⅱ(プルツー仕样)
	キュベレイMk-Ⅱ(プル仕样)
	量产型キュベレイ

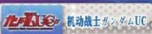
ゲーマルク	
方案1	
A	ザクⅢ
	ザクⅢ改
B	キュベレイ
	キュベレイMk-Ⅱ(プル仕样)
	キュベレイMk-Ⅱ(プルツー仕样)
	量产型キュベレイ
方案2	
A	ガズアル
B	ガズエル

机动战士ガンダム 逆襲のシャア

νガンダム	
A	リ・ガズィ
B	サザビー
	ナイチンゲール

ギラ・ドーガ	
A	マラサイ
B	ザクⅢ
	ザクⅢ改

α・アジール	
A	ノイエ・ジール
	ノイエ・ジールⅡ
B	サザビー
	ナイチンゲール



机动战士ガンダムUC

デルタプラス	
A	百式
B	Zガンダム

スタークジェガン	
A	ジムIII
B	ジェガンD型

ロト	
A	ホバートラック
B	ヒルドルブ

机动战士ガンダムF90

ガンダムF90	
A	0ガンダム
	0ガンダム(実战配备型)
B	RX−81スタンダードアーマー
	V2ガンダム
	ストライクガンダム
	インパルスガンダム
	ダガーL
	ダークダガーL
	ウィンダム

机动战士ガンダム シルエットフォーミュラ91

シルエットガンダム	
方案1	
A	ガンダムF90
	ガンダムF90(フル装备)
	ガンダムF90(火星独立ジオン军仕样)
	ガンダムF91
B	ガンダムスローネアイン
	ガンダムスローネツヴァイ
	ガンダムスローネドライ
方案2	
A	ガンダムF91
B	ガンダムシュピーゲル

机动战士クロスボーン・ガンダム

エレファンテ	
A	アマクサ
	インブルース・コルニグス
	クァバーゼ
	コルニグス
	ディビニダド
	トトゥガ
	ノーティラス
B	觉醒・特殊觉醒兵器（ビット・ファンネル・ドラグーン・ファング）搭载的机体

机动战士クロスボーン・ガンダム 钢铁の7人

クロスボーン・ガンダムX1 フルクロス	
A	クロスボーン・ガンダムX3
B	クロスボーン・ガンダムX1(A,B,C)
	クロスボーン・ガンダムX1改(A,B,C)
	スカルハート(A,B,C)

レコードブレイカー	
A	フリント
B	Hi−νガンダム
	V2アサルトバスター
	V2ガンダム
	ウイングガンダム
B	ウイングガンダムゼロ
	ウイングガンダムゼロ(EW)
	ザンスパイン
	ストライクフリーダムガンダム
	デスティニーガンダム
	バルバトス
	ハルファスガンダム
	フェニックスガンダム(能力解放)
	フリーダムガンダム
	レギナ

コルニグス	
A	クァバーゼ
B	ガンダムヘブンズソード

机动战士Vガンダム

Vガンダム	
A	バウ
B	フリント

V2アサルトバスター	
A	デュエルガンダム アサルトシュラウド
B	ヴェルデバスター
	バスターガンダム

ジャベリン	
A	ゲスタフ・カール
	ジェガン
	ジェガンD型
	スタークジェガン
	リゼル
B	エビル・S
	クロスボーン・ガンダムX2(A,B,C)
	クロスボーン・ガンダムX2改
	デナン・ゾン
	ビギナ・ギナII
	ベルガ・ギロス
	ベルガ・ダラス
	ベルガ・バルス

リカール	
方案1	
A	GNアームズ TYPE−D
	GNアームズ TYPE−E
	Gディフェンサー
	Gファルコン
	エゲザス
	オーライザー
	ギャプラン改
B	ゴッゾーラ
	ザンネック
	シャッコー
	ゾロ
	ドムットリア
	トムリアット
方案2	
A	ゾロ
B	トルネードガンダム

ゾリディア	
A	ヴァゴン
B	ゾロアット

机动武斗传Gガンダム

ガンダムシュピーゲル	
A	イフリート・ナハト
B	シャイニングガンダム
	ゴッドガンダム
	デビルガンダム
	デビルガンダム(最终形态)
	デビルガンダムJr.

マンダラガンダム	
A	ジオング
	バウンド・ドック
	ムットゥー
B	シャイニングガンダム
	ゴッドガンダム
	ガンダムマックスター
	ドラゴンガンダム
	ボルトガンダム
	ガンダムシュピーゲル
	ライジングガンダム
	ネロスガンダム
	ジョンブルガンダム
	ノーベルガンダム

ネロスガンダム	
A	ネモ
B	ウォルターガンダム
	ガンダムシュピーゲル
	ガンダムヘブンズソード
	ガンダムマックスター
	ガンダムローズ
	グランドガンダム
	グランドマスターガンダム
	ゴッドガンダム
	シャイニングガンダム
	デビルガンダム
	ドラゴンガンダム
	ノーベルガンダム
	ボルトガンダム
	マスターガンダム
	マンダラガンダム
	ライジングガンダム

カッシング	
方案1	
A	ジム・スナイパーカスタム
	ジムスナイパー
	ジムスナイパーII
	ゲルググJ
	ハイザック・カスタム
	ジョンブルガンダム
	ガンダムデュナメス
	ザクI・スナイパータイプ
	ケルディムガンダム
	ケルディムガンダムGNHW
B	トーラス
	ヴァイエイト
	メリクリウス
	ビルゴ
	ビルゴII
	GXビット
	D.O.M.E.ビット
	ズサン
	バンデット
方案2	
A	ブッシ
B	トルネードガンダム

ノーベルガンダム	
A	ガンダムナドレ
B	ウォルターガンダム
	ガンダムシュピーゲル
	ガンダムヘブンズソード
	ガンダムマックスター
	ガンダムローズ
	グランドガンダム
	グランドマスターガンダム
	ゴッドガンダム
	シャイニングガンダム
	ジョンブルガンダム
	デビルガンダム
	ドラゴンガンダム
	ネロスガンダム
	ボルトガンダム
	マスターガンダム
	ライジングガンダム

マスターガンダム	
A	シャイニングガンダム
	ゴッドガンダム
B	デビルガンダム
	デビルガンダム(最终形态)
	デビルガンダムJr.



新机动战记ガンダムW

ウイングガンダム	
A	Zガンダム
	Zプラス
	ウイングガンダムゼロ
	デルタプラス
B	コルニグス
	インプルース・コルニグス
	ガンダムヘブンズソード

ウイングガンダムゼロ	
A	トールギス
B	ガンダムベルフェゴール

ガンダムデスサイズ	
A	ザンネック
	デスバット
B	ウイングガンダムゼロ
	ガンダムシュピーゲル
	ガンダムスローネドライ
	スカルハート
	ブリッツガンダム

ガンダムヘビーアームズ	
方案1	
A	ウイングガンダムゼロ
B	Ex-Sガンダム
	FAZZ
	V2アサルトバスター
	νガンダムHWS
	アレックス-CA
	ガンダムF90(フル装备)
	ガンダムヴァーチェ
	ガンダムレオパルド
	ガンダムレオパルド・デストロイ
	ケンプファー
	ズサ
	スタークジェガン
	ゼク・ツヴァイ
	セラヴィーガンダム
	セラヴィーガンダムGNHW
	デュエルガンダム アサルトシュラウド
	ドーベン・ウルフ
	パーフェクト・ガンダム
	フルアーマーZZガンダム
	フルアーマーガンダム
	ブルデュエル
	ヘイズル-FA
方案2	
A	ガンダムレオパルド
	ガンダムレオパルド・デストロイ
B	GNアームズ TYPE-D
	GNアームズ TYPE-E

ガンダムサンドロック	
A	イフリート
	イフリート改
	ウイングガンダムゼロ
	ムットウー
B	アルケーガンダム
	ガンダムエクシア
	ガンダムエクシアリペア
	ガンダムスローネツヴァイ

シェンロンガンダム	
方案1	
A	ドッゴーラ
	ドラゴンガンダム
	ウイングガンダムゼロ
B	ガンダムヴァサーゴ
	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク
	ガンダムベルフェゴール
	サイコ・ガンダムMk-Ⅱ
方案2	
A	ドッゴーラ
	ウイングガンダムゼロ
B	デストロイガンダム

リーオー(OZ)	
A	トルネードガンダム
B	エアリーズ
	リーオー(地上)
	リーオー(宇宙)

ヴァイエイト	
A	ガズアル
B	トーラス

メリクリウス	
A	ガズエル
B	トーラス

ビルゴ	
A	ヴァイエイト
B	メリクリウス

机动新世纪ガンダムX

ガンダムレオパルド	
A	ガンダムヘビーアームズ
	ガンダムヘビーアームズ改
	ガンダムヘビーアームズ改(EW)
B	61式战车
	ガンタンク
	ガンタンクⅡ
	ガンタンクR44
	ヒルドルブ
	マゼラ・アタック
	ロト
	量产型ガンタンク

Gファルコン	
A	ドートレス
	ドートレス・ウエポン
B	Gディフェンサー
	GNアームズ TYPE-D
	GNアームズ TYPE-E

ドートレス・ウエポン	
方案1	
A	ドートレス
	ドートレス・ネオ
B	Gキャノン
	カラミティガンダム
	ガンキャノン
	ガンキャノンⅡ
	ガンダム6号机(マドロック)
	ガンダムDX
	ガンダムX
	グランドガンダム
	ゲルググキャノン
	ゴッゾー
	ザクキャノン
	ジム・キャノンⅡ
	ティエレン长距离射击型
	ヒルドルブ
	量产型ガンキャノン
方案2	
A	ジェニス
B	トルネードガンダム

ガディール	
A	ギャプラン
	ギャプラン改
B	ドートレス
	ドートレス・ウエポン
	ドートレス・ネオ

バリエント	
A	エアリーズ
B	ドートレス
	ドートレス・ウエポン
	ドートレス・ネオ

ガンダムヴァサーゴ	
A	ザクレロ
	デストロイガンダム
	レイダーガンダム
B	アルトロンガンダム
	ガンダムナタク
	シェンロンガンダム
	ドラゴンガンダム

ガンダムアシュタロン	
A	カオスガンダム
	フォビドゥンガンダム
B	ヴァル・ヴァロ
	エンブラス
	トリロバイト
	ビグロ
	レゲナント(MA)

エニルカスタム	
方案1	
A	ジェニス
B	イフリート改
	ガーベラ・テトラ改
	ガンダムサンドロック改
	ガンダムサンドロック改(EW)
	ガンダムヘビーアームズ改
	ガンダムヘビーアームズ改(EW)
	ギャプラン改
	ギャン改
	グフカスタム
	クロスボーン・ガンダムX1改
	クロスボーン・ガンダムX2改
	ザクⅢ改
	ザクⅡ改
	ジム・カスタム
	ジム・スナイパーカスタム
	ジム改
	スカルハート
	ストライカー・カスタム
	セプテム改
	ハイザック・カスタム
	ヘイズル改
	リ・ガズィ・カスタム
	百式改
	强化型ウォドム
方案2	
A	ドートレス
B	トルネードガンダム

ベルティゴ	
A	オクト・エイプ
	クラウダ
B	ユニコーンガンダム
	觉醒・特殊觉醒兵器(ビット・ファンネル・ドラグーン・ファング)搭载的机体

グランディーネ	
A	グランザム
B	エニルカスタム
	オクト・エイプ
	クラウダ
	ジェニス
	ジュラッグ
	セプテム
	セプテム改
	パトゥーリア
	フェブラル
	ベルティゴ

GXビット	
A	Xアストレイ
B	D.O.M.E.ビット

B	ヴァイエイト
	カッシング
	ズサン
	トーラス
	バンデット
	ビルゴ
	ビルゴⅡ
	メリクリウス

∀ガンダム

∀ガンダム	
A	フェニックスガンダム(能力解放)
B	0ガンダム(実战配备型)
	Hi-νガンダム
	ダブルオークアンタ
	ダブルオーライザー
	ダブルオーライザー(最终决战仕样)
	ユニコーンガンダム

カプル	
方案1	
A	ハロ
B	ボール
	先行量产型ボール
方案2	
A	ウァッド
B	トルネードガンダム

コレン・カプル	
A	サザビー
B	イーゲル

ゴールド・スモー	
A	∀ガンダム
	∀ガンダム(能力解放)
B	百式
	百式改
	アカツキ
	アルヴァトーレ
	アルヴァアロン

ウォドム	
A	ファントマ
B	ウォルターガンダム
	ガンダムヘブンズソード
	グランドガンダム
	グランドマスターガンダム
	デビルガンダム
	デビルガンダム(最终形态)
	デビルガンダムJr.
	マスターガンダム

フラット	
A	ムットゥー
B	M1アストレイ
	M1アストレイ(シュライク)
	アストレイ ブルーフレーム
	アストレイ レッドフレーム
	イージスガンダム
	ストライクガンダム
	ストライクルージュ
	デュエルガンダム
	デュエルガンダム アサルトシュラウド
	ブリッツガンダム
	ブルデュエル

ムットゥー	
A	イフリート・ナハト
	イフリート改
	ザクレロ
B	ゲルズゲー
	アグリッサ

ゴッゾー	
A	ゾンド・ゲー
	バタラ
	ロト

B	ガディール
	ガンダムアシュタロン
	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ
	ガンダムヴァサーゴ
	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク
	ドートレス・ネオ
	バリエント

バンデット	
A	シルバー・スモー
	ゴールド・スモー
B	ウォルターガンダム
	ガンダムヘブンズソード
	グランドガンダム
	グランドマスターガンダム
	デビルガンダム
	マスターガンダム

ターンX	
A	グレート・ジオング
B	シャイニングガンダム
	ゴッドガンダム



机动战士ガンダムSEED

メビウス・ゼロ	
A	スカイグラスパー
B	ネティクス

スカイグラスパー	
A	アカツキ
	ウィンダム
	ストライクガンダム
	ストライクノワール
	ストライクルージュ
	ダークダガーL
	ダガーL
B	GNアームズ TYPE-D
	GNアームズ TYPE-E
	Gディフェンサー
	Gファルコン
	エグザス
	オーライザー
	ギャプラン改
	コア・ブースター
	メビウス・ゼロ

フリーダムガンダム(ミーティア)	
A	フリーダムガンダム
B	GNアーマー TYPE-D
	GNアーマー TYPE-E
	インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア)
	ガンダム试作3号机
	ジャスティスガンダム(ミーティア)
	ストライクフリーダムガンダム(ミーティア)
	ディープストライカー

ジャスティスガンダム(ミーティア)	
A	ジャスティスガンダム
B	GNアーマー TYPE-D
	GNアーマー TYPE-E
	インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア)
	ガンダム试作3号机
	ストライクフリーダムガンダム(ミーティア)
	ディープストライカー
	フリーダムガンダム(ミーティア)

ストライクダガー	
A	トルネードガンダム
B	スカイグラスパー
	M1アストレイ
	ジン

机动战士ガンダムSEED XASTRAY

ドレッドノートガンダム	
A	ゲイツ
B	イージスガンダム
	ヴェルデバスター
	カラミティガンダム
	ストライクガンダム
	ストライクノワール
	ストライクルージュ
	デュエルガンダム
	デュエルガンダム アサルトシュラウド
	バスターガンダム
	フォビドゥンガンダム
	ブリッツガンダム
	ブルデュエル
	レイダーガンダム

机动战士ガンダムSEED DESTINY

ドレッドノートガンダム	
A	ゲイツ
B	イージスガンダム
	ヴェルデバスター
	カラミティガンダム
	ストライクガンダム
	ストライクノワール
	ストライクルージュ
	デュエルガンダム
	デュエルガンダム アサルトシュラウド
	バスターガンダム
	フォビドゥンガンダム
	ブリッツガンダム
	ブルデュエル
	レイダーガンダム

ザクウォーリア	
A	ザクⅡ
	ボルジャーノン
B	アビスガンダム
	インパルスガンダム
	ガイアガンダム
	カオスガンダム
	セイバーガンダム

デスティニーガンダム	
方案1	
A	レコードブレイカー
B	ゴッドガンダム
	マスターガンダム
方案2	
A	V2ガンダム
B	マスターガンダム
方案3	
A	ゴッドガンダム
B	ザンスパイン

ゲイツR	
A	ガズアル
B	ゲイツ

ダガーL	
A	ガズエル
B	ストライクダガー

ゲルズゲー	
方案1	
A	ストライクダガー
B	アグリッサ
方案2	
A	デビルガンダム
B	ストライクダガー
	ダガーL
	ダークダガーL

ストライクフリーダムガンダム(ミーティア)	
A	ストライクフリーダムガンダム
B	GNアーマー TYPE–D
	GNアーマー TYPE–E
	インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア)
	ガンダム試作3号机
	ジャスティスガンダム(ミーティア)
	ディーブストライカー
	フリーダムガンダム(ミーティア)

インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア)	
A	インフィニットジャスティスガンダム
B	GNアーマー TYPE–D
	GNアーマー TYPE–E
	ガンダム試作3号机
	ジャスティスガンダム(ミーティア)
	ストライクフリーダムガンダム(ミーティア)
	ディーブストライカー
	フリーダムガンダム(ミーティア)



机动战士ガンダムSEED C.E.73 STARGAZER

スターゲイザー	
方案1	
A	∀ガンダム(能力解放)
	ターンX
B	0ガンダム
	0ガンダム(实战配备型)
	ダブルオーガンダム
	ダブルオークアンタ
	ダブルオーライザー
	ダブルオーライザー(最终决战仕样)
方案2	
A	M1アストレイ
	M1アストレイ(シュライク)
	アストレイ ブルーフレーム
	アストレイ レッドフレーム
B	0ガンダム
	0ガンダム(实战配备型)
	ストライクフリーダムガンダム
	ダブルオーガンダム
	ダブルオークアンタ
	ダブルオーライザー
	ダブルオーライザー(最终决战仕样)
	デスティニーガンダム

机动战士ガンダム00

GNアームズ TYPE–D	
A	Gディフェンサー
	Gファルコン
B	FAZZ
	νガンダムHWS
	アビスガンダム
	ヴァイエイト
	ウイングガンダム
	ウイングガンダムゼロ
	ウイングガンダムゼロ(EW)
	ヴェルデバスター
	ガデッサ(ヒリング机)
	ガデッサ(リヴァイヴ机)
	ガンダムF90(フル装备)
	ガンダムF91
	ガンダムヴァーチェ
	ガンダムヴァサーゴ
	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク
	ガンダムスローネアイン
	ガンダムヘビーアームズ
	ガンダムヘビーアームズ改
	ガンダムヘビーアームズ改(EW)
	ガンダムレオパルド
	ガンダムレオパルド・デストロイ
B	ケンプファー
	ゴトラタン
	シルエットガンダム
	スーパーガンダム
	ズサ
	スタークジェガン
	ストライクフリーダムガンダム
	セラヴィーガンダム
	セラヴィーガンダムGNHW
	デュエルガンダム アサルトシュラウド
	ドーベン・ウルフ
	ネオガンダム
	バスターガンダム
	パラス・アテネ
	ビギナ・ゼラ
	フリーダムガンダム
	フルアーマーZZガンダム
	ブルデュエル

GNアームズ TYPE–E	
A	Gディフェンサー
	Gファルコン
B	GNフラッグ
	R・ジャジャ
	アストレイ レッドフレーム
	アッグガイ
	アビゴル
	アヘッド・サキガケ
	アルトロンガンダム
	イーゲル
	イフリート
	イフリート・ナハト
	イフリート改
	インフィニットジャスティスガンダム
	ガズアル
	ガズエル
	ガラッゾ(ヒリング机)
	ガラッゾ(ブリング机)
	ガンダムエクシア
	ガンダムエクシアリペア
	ガンダムエクシアリペアII
	ガンダムエピオン
	ガンダムサンドロック
	ガンダムサンドロック改
	ガンダムサンドロック改(EW)
	ガンダムデスサイズ
	ガンダムデスサイズヘル
	ガンダムデスサイズヘル(EW)
	ガンダムナタク
	ギャン
	ギャン改
	ケァバーゼ
	グフ
	グフイグナイテッド
	グフカスタム
	クロスボーン・ガンダムX3
	ゴッドガンダム
	シェンロンガンダム
	ジム・ストライカー
	シャイニングガンダム
	ジャスティスガンダム
	スサノオ
	ストライカー・カスタム
	ダブルオーガンダム
	ダブルオーライザー
	ダブルオーライザー(最终决战仕样)
	マスターガンダム
	マスラオ
	量产型ケァバーゼ

GNアーマー TYPE–D	
A	ガンダムデュナメス
B	GNアームズ TYPE–D

GNアーマー TYPE–E	
A	ガンダムエクシア
B	GNアームズ TYPE–E

GNフラッグ	
A	オーバーフラッグ
B	ガンダムスローネアイン
	ガンダムスローネッヴァイ
	ガンダムスローネドライ
	GN–X

AEUヘリオン陆战型(PMC)	
A	トルネードガンダム
B	アンフ
	ティエレン地上型

アグリッサ	
A	ゲルズゲー
B	AEUイナクト
	AEUイナクト(デモカラー)

アンフ	
A	ガザC
	ゲゼ(ゲモン机)
	ボール
B	ティエレン地上型
	ティエレン长距离射击型
	ティエレン宇宙型
	ティエレン高机动型
	ティエレン高机动B型

ティエレン地上型	
A	ユニオンリアルド
B	トルネードガンダム

ティエレン长距离射击型	
A	ティエレン地上型
	ティエレン宇宙型
	ティエレン高机动型
	ティエレン高机动B型
B	Gキャノン
	カラミティガンダム
	ガンキャノン
	ガンキャノンII
	ガンダム6号机(マドロック)
	ガンダムDX
	ガンダムX
	グランドガンダム
	ゲルググキャノン
	ゴッゾー
	ザクキャノン
	ジム・キャノンII
	ドートレス・ウエポン
	ヒルドルブ
	量产型ガンキャノン

ティエレン宇宙型	
A	AEUヘリオン
B	トルネードガンダム

アルヴァトーレ	
A	グランザム
B	アカツキ
	アルヴァアロン
	アルヴァトーレ
	ゴールド・スモー
	百式
	百式改

アルヴァアロン	
A	ゴールド・スモー
	アカツキ
B	Hi–νガンダム
	V2アサルトバスター
	V2ガンダム
	ウイングガンダム
	ウイングガンダムゼロ
	ウイングガンダムゼロ(EW)
	ザンスパイン
	ストライクフリーダムガンダム
	デスティニーガンダム
	バルバトス
	ハルファスガンダム
	フェニックスガンダム(能力解放)

B	フリーダムガンダム
	レギナ
	レコードブレイカー

	0ガンダム
A	ガンダム
B	∀ガンダム(能力解放)
	スターゲイザー
	ターンX

机动战士ガンダム00 セカンドシーズン

	ダブルオーガンダム
A	ガンダムエクシア
B	0ガンダム

	ダブルオーライザー
A	ダブルオーガンダム
B	オーライザー

	アーチャーアリオス
A	GNアーチャー
B	アリオスガンダム
	アリオスガンダムGNHW

	ガンダムエクシアリペア
A	ガンダムエクシア
B	クロスボーン・ガンダムX1
	クロスボーン・ガンダムX2
	スカルハート
	クロスボーン・ガンダムX1フルクロス

	アヘッド
A	ガンダムキュリオス
B	GN−X
	GN−XIII
	ティエレンタオツー
	ティエレン长距离射击型
	ティエレン地上型
	ティエレン高机动B型
	ティエレン高机动型
	ティエレン全领域对应型
	ティエレン宇宙型

	マスラオ
A	アヘッド・サキガケ
B	オーバーフラッグ
	GNフラッグ

GAME CATEGORY 游戏系

	ブルーディスティニー1号机
A	イフリート改
B	陆战型ガンダム
	陆战型ジム

	ガンダム6号机(マドロック)
A	ガンダム
	カラミティガンダム
B	ガンキャノン
	量产型ガンキャノン

	イフリート・ナハト
A	ガンダムシュピーゲル
B	イフリート

	イフリート
A	グフ
	グフフライトタイプ
	グフカスタム
	グフイグナイテッド
B	RFドム
	ドム
	ドム・トローペン
	ドムトルーパー
	ドライセン
	リック・ドム
	リック・ドムII

	ザクI・スナイパータイプ
A	ザクI
B	トルネードガンダム

	量产型ビグザム
A	ビグロ
B	パーフェクト・ジオング

	エビル・ドーガ
A	α・アジール
B	ベルガ・バルス
	ビギナ・ゼラ
	ベルガ・ギロス
	ダギ・イルス
	ビギナ・ギナ
	ラフレシア
	ビギナ・ギナII
	ビギナ・ロナ

	ザンスパイン
A	ザンネック
B	レコードブレイカー
	V2ガンダム
	V2アサルトバスター

	デビルガンダムJr.
A	グランドマスターガンダム
B	デビルガンダム(最终形态)

	ガンダムベルフェゴール
A	ブルーディスティニー1号机
	ブルーディスティニー2号机
	ブルーディスティニー3号机
	イフリート改
B	ウイングガンダムゼロ
	ガンダムエピオン
	ウイングガンダムゼロ(EW)
	ガンダムヴァサーゴ
	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク
	ガンダムアシュタロン
	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ
	ガンダムアクエリアス

	ハロ
A	νガンダム
B	カプル

	サイコ・ハロ
A	サイコロガンダム
B	ハロ

	バルバトス
A	フェニックスガンダム(能力解放)
B	ハルファスガンダム

EXTRA 其他系列

	ジムキャノン
方案1	
A	ジム
	ジム・コマンド
	ジム・ストライカー
	ジム・スナイパーカスタム
	ジムII
	ジムIII
	ジムスナイパー
	ジムスナイパーII
	陆战型ジム
B	ガンキャノン
	Gキャノン
	カラミティガンダム
	ガンキャノンII
	ガンダム6号机(マドロック)
	ガンダムDX
	ガンダムX
	グランドガンダム
	ゲルググキャノン
	ゴッゾー
	ザクキャノン
	ジム・キャノンII
	ティエレン长距离射击型
	ドートレス・ウエポン
	ヒルドルブ
	量产型ガンキャノン
方案2	
A	トルネードガンダム
B	ジム
	ジム・クウエル
	ジムスナイパー

	ザクキャノン
方案1	
A	ザクII
	ザクII改
	ボルジャーノン
	高机动型ザクII
	宇宙用高机动试验型ザク
B	Gキャノン
	カラミティガンダム
	ガンキャノン
	ガンキャノンII
	ガンダム6号机(マドロック)
	ガンダムDX
	ガンダムX
	グランドガンダム
	ゲルググキャノン
	ゴッゾー
	ザクキャノン
	ジム・キャノンII
	ティエレン长距离射击型
	ドートレス・ウエポン
	ヒルドルブ
	量产型ガンキャノン
方案2	
A	トルネードガンダム
B	ザクII

	ゲルググキャノン
A	ゲルググ
	ゲルググJ
	ゲルググM
	リゲルグ
B	Gキャノン
	カラミティガンダム
	ガンキャノン
	ガンキャノンII
	ガンダム6号机(マドロック)
	ガンダムDX
	ガンダムX
	グランドガンダム
	ゲルググキャノン
	ゴッゾー
	ザクキャノン
	ジム・キャノンII
	ティエレン长距离射击型
	ドートレス・ウエポン
	ヒルドルブ
	量产型ガンキャノン

	アッグガイ
A	グフ
B	アッガイ

	パーフェクト・ガンダム
A	ガンダム
B	パーフェクト・ジオング

	パーフェクト・ジオング
A	ジオング
B	ドム
	リック・ドム

	アクトザク
A	G−3ガンダム
B	ザクII
	ボルジャーノン

	ビギナ・ギナII
A	ガンダムF91
B	ビギナ・ギナ

SD高达G世纪 世界

廉价机型（BASIC）

机体名	A	B
ガンダム（ベーシック）	ガンダム	バルバドス
ゲルゲゲ（ベーシック）	ゲルゲゲ	
ガンダム试作1号机（ベーシック）	ガンダム试作1号机	
ガンダム试作2号机（ベーシック）	ガンダム试作2号机	
Ζガンダム（ベーシック）	Ζガンダム	
百式（ベーシック）	百式	
ガンダムMk－Ⅱ（ベーシック）	ガンダムMk－Ⅱ	
ZZガンダム（ベーシック）	ZZガンダム	
キュベレイ（ベーシック）	キュベレイ	
νガンダム（ベーシック）	νガンダム	
サザビー（ベーシック）	サザビー	
ユニコーンガンダム（ベーシック）	ユニコーンガンダム	
ガンダムF91（ベーシック）	ガンダムF91	
クロスボーン・ガンダムX1（ベーシック）	クロスボーン・ガンダムX1	
Vガンダム（ベーシック）	Vガンダム	
シャイニングガンダム（ベーシック）	シャイニングガンダム	

机体名	A	B
ウイングガンダム（ベーシック）	ウイングガンダム	バルバドス
トールギス（ベーシック）	トールギス	
ガンダムX（ベーシック）	ガンダムX	
∀ガンダム（ベーシック）	∀ガンダム	
エールストライクガンダム（ベーシック）	エールストライクガンダム	
イージスガンダム（ベーシック）	イージスガンダム	
ソードインパルスガンダム（ベーシック）	ソードインパルスガンダム	
ガンダムエクシア（ベーシック）	ガンダムエクシア	
アヘッド・サキガケ（ベーシック）	アヘッド・サキガケ	



FINAL 03 “ヘル・ロード” 攻略指南



出现条件	完成FINAL 02
胜利条件	1. 我军战舰到达撤退区域
	2. 击坠バルバドス
失败条件	1. 大师机体被击坠或我军单位全灭
	2. 17回合未完成胜利条件
崩坏关键	无
挑战任务	无
任务奖励	CAPITAL 99999999

地图一览



敌方部队一览

敌标示	出击位置	敌机	出现条件
初期1	1、3	ガンキャノン	初期
	2	ガンダム	
初期2	4、6	ティエレン宇宙型	初期
	5	ティエレンタオツー	
初期3	7、9	シルバー・スモー	初期
	8	ゴールド・スモー	
增援1	1、3	ザクII	全灭初期1
	2	シャア专用ザクII	
增援2	4、6	リック・ディアス(黑)	全灭初期2
	5	リック・ディアス(赤)	
增援3	7、9	ギラ・ドーガ	全灭初期3
	8	サザビー	
增援4	1、3	陆战型ガンダム	全灭增援1
	2	ガンダムEz8	
增援5	4、6	ハイ・ゴッグ	全灭增援2
	5	ズゴックE	
增援6	7、9	イーゲル	全灭增援3
	8	ゴッゾー	
增援7	1、3	ガンダムMk－V	全灭增援4
	2	ゼク・ツヴァイ	
增援8	4、6	ゲスタフ・カール	全灭增援5
	5	ペーネロペー	
增援9	7、9	アマクサ	全灭增援6
	8	インブルース・コルニグス	
增援10	1	ガンダムスローネツヴァイ	全灭增援7
	2	ガンダムスローネアイン	
	3	ガンダムスローネドライ	
增援11	4	ヴェルデバスター	全灭增援8
	5	ストライクノワール	
	6	ブルデュエル	
增援12	7	フォビドゥンガンダム	全灭增援9
	8	カラミティガンダム	
	9	レイダーガンダム(MS)	

敌标示	出击位置	敌机	出现条件
增援13	1	イフリート・ナハト	全灭增援10
	2	イフリート	
	3	イフリート改	
增援14	4	マスラオ	全灭增援11
	5	GNフラッグ	
	6	スサノオ	
增援15	7	トールギスII	全灭增援12
	8	トールギス	
	9	トールギスIII	
增援16	1	ガデッサ(リヴァイヴ机)	全灭增援13
	2	ガッデス	
	3	ガラッゾ(ブリング机)	
增援17	4	アビジョ	全灭增援14
	5	クァバーゼ	
	6	トトゥガ	
增援18	7	アビスガンダム(MS)	全灭增援15
	8	カオスガンダム(MS)	
	9	カオスガンダム(MS)	
增援19	1	クロスボーン・ガンダムX3	全灭增援16
	2	クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	
	3	スカルハート	
增援20	4	ガンダムエアマスター・バースト(MS)	全灭增援17
	5	ガンダムDX	
	6	ガンダムレオパルド・デストロイ	
增援21	7	刘备ガンダム	全灭增援18
	8	曹操ガンダム	
	9	孙权ガンダム	
增援22	1、3	ジェガン	全灭增援19
	2	νガンダム	
增援23	4、6	ムラサメ(MS)	全灭增援20
	5	アカツキ(シラヌイ)	
增援24	7、9	GN-XIII(アロウズ仕様)	全灭增援21
	8	アルケーガンダム	
增援25	1、3	ギラ・ズール	全灭增援22
	2	シナンジュ	
增援26	4、6	デスアーミー	全灭增援23
	5	マスターガンダム	
增援27	7、9	マヒロー	全灭增援24
	8	ターンX	
增援28	2或5或8	バルバトス	全灭增援26或27或28



关卡分析

敌方出现位置分别在地图上、左、右三个方向，每击坠由3台机体组成的敌方小队，该小队的出击位置就会出现相应的敌方增援（参见表“敌方部队一览”）。让战舰退到下方的回避区域，或者击坠バルバドス都可以完成本话，但如果选择撤退将无法获得99999999的金钱奖励。本话的难点无疑是能力平均过百的敌方部队，以下是酷洛洛为各位提供的三种以击坠バルバドス为目标的战术，不妨参考一下。

战术1 集中一方展开攻击

我方出击位于地图的中央位置，因此本关一开始就要面临被围攻的局势，由于本关存在行动回合限制，要全灭所有敌军是非常困难的事情，



因此开局后应集中其中一个出击点进行攻击，每批敌小队全灭后对应的增援都会在其出击点立即出现，这样可以节省引出バルバドス的时间。这里推荐从上方的出击点下手，因为相比两侧，这里的强力增援会比较少；而两侧的敌机推荐留一台以防止两边更强的增援出现。

战术2 善用地图兵器

如果玩家不太在乎击坠经验，利用MAP武器展开攻击会非常有效，这里推荐为GP02A（ガンダム试作2号机）安装OP插件“最新型フィールドジェネレーター”，一发核弹可以造成22500的惊人伤害。因为MAP武器的命中固定为100%，即使只



有1级的机体也能命中对手，若GP02A遭到攻击，可以借助我方高等级机体展开援护防御，以避免其遭到击坠。

战术3 使用月光蝶阻止强敌进攻

当バルバドス等强力机体出现时，可以借助ガンダム（能力解放）或ターンX的MAP武器“月光蝶”将全场机体EN降至0，敌方在下回合就会因EN清零而无法进



行攻击。避免误伤友军，其余的我方机体可以预先进入战舰，待月光蝶结束后再出击。多台机体轮番使用月光蝶可以完全停止敌方的行动，但如果想只用一台月光蝶机体、又要每回合都发动月光蝶，可以为战舰安装“デュートリオンビーム发信机”，然后在月光蝶机体上安装“デュートリオンビーム受信机”，当机体的月光蝶使用完毕后，就能让战舰通过照射为其回复所有EN了。



NINTENDO DS

勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル

Square Enix	RPG	2011年3月31日	日版
1～8人	4440日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

研究中心

作为一款资料篇性质的游戏，游戏的诚意可说是比较足的。新增的怪物数量十分之多，增加了100多种，几乎《勇者斗恶龙》相关游戏中的怪物都登场了。相比前作本作更强调对战，增加了大量的技能和特性的同时也改良了已有的特性，完善平衡性的同时也让对战更加热闹了。本次研究就专门为大家介绍一下游戏新在哪里，当然最重要的新怪物收集也是不会落下。

游戏的新追加要素

●游戏开始时和老伯对话，会给你进行怪物相性测试，从而决定你获得的第一只怪物的种类。（觉得结果不满意可以重新测试，但是低级怪就无所谓了。）

●新增了大量的新技能、新特技和新特性。

●RANK高的怪物的合成方法基本都变了。

●当你怪物数量达到20只时就可以使用“バーチャルバトル（红白战）”系统，设定好两个对战队伍和攻击倾向后查看对战情况。可以对自己的战队在对抗多个种类的队伍的能力方面有所了解。

●当你怪物数量达到30只时就可以使用“お気に入りパーティ”系统。登录你喜欢的怪物战队，方便你在联机对战等场合使用。

●多种网络对战模式。60胜后可以和最强タイラントワーム战斗。

●魔法会出现爆击。

●作战倾向“いろいろやろうぜ（尝试各种攻击方式）”细化为了“せんりょくうばえ（弱化对方）”、“サポートたのむぞ（强化己方）”。



怪物的继承

作为系列爱好者的玩家，在前作《DQMJ2》中已经将怪物图鉴完成得差不多了吧。而这次流程基本相同的资料篇中又要白手起家的话未免就有点前作白玩的感觉了。好在本作中为玩家提供了继承功能，在标题画面的联机选项中可以和前作进行通信，从而继承怪物。（具体顺序为ワイヤレス通信→モンスター交换，当两台NDS都这样选择后就可以进行交换了。）

要获得继承权限很简单，初期能够出门和史莱姆战斗时存档，然后回到标题画面就可以开始继承了。不过继承也是有条件的，玩家只能继承RANK在A级和A级以下的怪，S级以上的怪就继承不了了。同时由于本作怪物的技能和特性都有所改变，继承过来的怪物的技能也会有相应的改变。另外所有继承过来的怪物等级都为1，血统情况会重置。此外三格大体型的怪物依旧需要通关后获得捕捉权限才能够使用。不过利用A级的怪，基本流程也可以很轻松地扫过去了。最多可继承100只怪物（怪物仓库数量上限）。

有几种只能通过前作继承才能获得的怪物，分别是：ルーファ/ボグフィッシュ/ブチット族/メタルハンター/ヘルクラウド/モーモン/ドロルメイジ。



进化配合

相信大家都有非常喜欢的怪物但因为RANK太低而无法出战的尴尬，这点在专业版中被完美解决了。原本在前作《DQMJ2》中只有部分怪物能够通过两两配合来合出名字前面带有“最强”前缀的同系列怪物。而在本作中所有A级以下的怪物（包括A级怪物）都能享受此待遇，这也是本作的新系统：进化配合。

将两只20级以上D等级以下的同种类怪物进行合成，可诞生出名字带有“强”字前缀的高级怪物，RANK在C左右。将两只50级以上的名字前带有“强”字前缀的怪物进行合成后就会诞生出名字前面带有“最强”前缀的同系列怪物了。强系列怪物能拥有3个能力，而最强系列的S级怪物能拥有4个能力。通过这个系统，所有的怪物都有能力成为作战的主力了。

通信对战

在标题画面中选择“すれ违いバトル”可以展开通信对战，下载对方的对战队伍然后在自己机器上展开战斗。一次可以和三名玩家的战队对战，战斗前会让你选择是否存战斗回放。战斗方面就不多说了，和游戏中一样。不过你战胜过的玩家的战队信息会存在你记录里，可随时查看。



同时在对战时，你还可以捕捉对方A级以下的怪物。使用“すれ违いバトル”系统一定次数后，还会随机遇到以前作品中的主角，比如テリー和イルルカ。

通过すれ违い通信可获得的怪物

名称	方法
カンダタこぶん	进行20次通信对战后随机获得
カンダタ	进行20次通信对战后随机获得
カンダタおやぶん	进行20次通信对战后随机获得
カンダタワイフ	进行20次通信对战后随机获得
わたぼう	进行50次通信对战后随机获得，可从卵内孵化
ワルぼう	进行50次通信对战后随机获得，可从卵内孵化
スライダーガール	通信对战获胜50次后随机获得
勇车スラリンガル	通信对战获胜50次后随机获得
スライダークロボ	通信对战获胜50次后随机获得

官方发布

游戏中有些隐藏的怪物只能够通过官方发布的形式来获得，具体就是到指定的发布地点，然后在游戏内选择“Wi-Fi通信对战→プレゼント对战”然后进行联机就能够进行对战了，战胜后加入。下面是官方已经公布的一些正常游戏无法获得的发布怪物。

じげんりゅう：《DQM2》中只能通过活动来获得的怪物。4/27前在麦当劳进行发布。

サンディ：《DQ IX》内的小精灵同伴。4/27前在麦当劳进行发布。）

スライダーヒーロー：4/27前在麦当劳进行发布。

死神スライダーク：4/27前在麦当劳进行发布。

キラーマジンガ：4月11日后来勇者斗恶龙主题酒吧，六本木的LUIDA' BAR就可获得。通信后战斗胜利即可，不用捕捉。以上发布内容均为日本地区限定。

スカウトQ

和前作一样，本作的スカウトQ依旧在斗技场内部进行。虽然依旧要你带来他所要求的怪物，但要求的内容和前作完全不一样了。由于“♀の杖 （装备后合成的怪物必为♀）”依旧要通过这个系统获得，相信大家也都会来完成所有的スカウトQ的吧。

问题	奖品	解说
No.1 特性"ぼやき"	ふしぎなきのみ	相关特性推荐怪物：ポンポコだぬき（平原）、わかめおうじ（海岸）
No.2 ドラゴン系2匹	けんじゃの圣水	带两个龙系怪过来。
No.3 Guestモンスター	イケメンマガジン	进行"すれ违いバトル"，把战斗中捉到的朋友的怪物带过来。
No.4 特性"いきなりスカラ""ときどきスカラ"	せかいじゅのは	两个特性推荐怪物分别是：ぐんたいアリ（密林）／よろいムカデ（断崖），当然其他有这两个的怪物也很多。
No.5 特性"咒文会心でやすい"	せかいじゅのしずく	相关特性推荐怪物：ダークホーン（雪山）、ガマキャノン（密林）
No.6 强モンスター	ふしぎなタンバリン	强系列怪物带个来。
No.7 特性"ラッキー"	♀の杖	相关特性推荐怪物：いわとびあくま（海岸）
No.8 特性"ねむりガード+"	MP回复の证	相关特性推荐怪物：ヘルホーネット（密林）、デッドペッカー（密林），都需要升级后用技能点加出来。
No.9 特性"たいでんたいしつ"	战士の证	相关特性推荐怪物：强メタッピー（断崖）、エビルチャリオット（遗迹地下）
No.10 パーティーランク★6以上	けんじゃの证	队伍等级6星以上对话就可。
No.11 特性"スタンダードキラー"	グラコスのヤリ	相关特性推荐怪物：强デンデン龙(雪山)
No.12 特性"メタルキラー"	しっこくのかぎづめ	相关特性推荐怪物：强くびかり族(密林)、ジャミ
No.13 パーティーランク★7以上	最强どろにんぎょう+最强キラーピッケル	队伍等级7星以上对话就可。

新地图剧情

《专业版》新增了一段剧情，场景为"ビピッ岛"，在流程中你会看到雪山有个神秘的装置，而这里就是前往"ビピッ岛"的入口。

要激活装置，你需要获得六块石板。通关流程中分别在密林、雪山和海岸击败BOSS就能获得三块。另外三块则需要通关后，先回到遗迹地下最后BOSS处，先从斗神那里获得捕捉三格大体型怪物的能力，然后在白天来到平原，从传送点往上进入洞穴收服或击败这里的ウイングタイガー可以获得一块；接着是断崖山顶的レティス，战斗后可以获得一块；而最后一块则是在原本的最终BOSS处战胜斗神レオソード。需要注意的是，如果你把レティス等怪物从前作中继承了过来，那么剧情将不会发生，需要将继承过来的怪合成掉或是解放掉。



收集了六块石板后来到雪山，将所有石板镶嵌上后传送器发出了闪光，出现的可爱小鸟宝宝将玩家推进了传送器，之后来到了拥有不可思议小镇的ビピッ岛。在这里可以见到GJ，而两个商店分别是购买蛋（需要WI-FI后参加最强マスター决定战）和技能书的地方。在这里和长老说话，他会请你去ビピッ岛上冒险，同时还见到了少年小狮子两人相约在冒险时见就离开了。

ビピッ岛有很多强敌，当然也能收得不少怪物。在最后见到了封印阵，而倒在封印前面的则是神兽JOKER。这个时候少年小狮子也抵达了这里，他查看了结界后就去寻找破解结界的方法了，而主角则将JOKER带回去给长老。



长老告诉主角这个神兽是为了某种使命而来，这个伤显然是战斗后的结果，看来内部有邪恶存在。神兽的伤势很严重，想要治愈的话必须要制作神药。

然后跟长老对话，他会给出制作药所需材料的提示。首先回到之前的结界处，打倒这里在场地内飞的れんごく天马，就可以获得第一个道具"ふっかつのほのお"。道具为随机出现，如果没出就耐心点多刷几次。交给长老后会获得第二个提示，来到海岸，在最初的洞穴内打倒中间的トライワインダー，就可以获得第二个道具"りゅうのなみだ"。继续去长老那里，这次需要你去魔界打倒那个原本的最终BOSSオムド ロレス。胜利后获得最后一个道具"ときのすいしょう"。

终于，神兽苏醒了。他告诉众人他来这里

是为了打倒控制这里的邪兽ヒヒュルデ。这个家伙在内部侵蚀着这片土地，不过似乎神兽的实力并不足以干掉它，于是它把目光对准了主角。它从主角身上看到了新的希望，这个重任就交给主角来完成吧。

回到原先的场景，神兽用自己的力量把结界打开了，可以继续冒险了。在后面的场景中需要收集火堆的火（会发生战斗），点亮两个火炬台才能继续前进。在岛屿顶部见到了怪物的城堡，城门口救下小狮子后主角杀了进去。

里面每层都有BOSS守护，难度比较高。而最后则是和邪兽ヒヒュルデ的决战了，这个丑陋的猴子王也就全体物理攻击有威胁。胜利后他会变身为红脸猴王（更丑了），果断结束这场丑陋的战斗吧。胜利后这里真正的主人莫莫大王登场，它十分感谢主角的友情帮助，以后便可以在这里参加生存连战和最强マスター斗技场了。回到长老处，长老会给你10个きぼうの种作奖励。同时右边的小鸟宝宝也可以收服了，至此新场景的剧情就结束了。这里的场景音乐也会变成初代大树的背景音乐，很让人欣喜。



GJ对战

完成ビビッ岛的事件后回到飞行船和GJ对话，获得情报。然后再次来到ビビッ岛，和镇里的GJ对话，就可以和他进行对战了。对战一天一次，胜利后可获得不错的怪物。可供对战的怪物有5个类型，全战胜后会轮回来，输了的话则会保持当前的怪物类型。

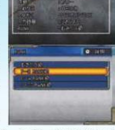
战斗轮回	怪物	能偷盗的道具
1回战	龙神王	ぶとうかの证
	レオパルド	力の种
2回战	魔王の使い	ふしぎなきのみ
	キラーマシン2	まほうつかいの证
	はぐれメタル	そうりょの证
3回战	サージタウス	いのちのきのみ
4回战	スーパーキラーマシン	守りの种
	おにこんぼう	とうぞくの证
5回战	ワイトキング	ふしぎなきのみ
	グレイトドラゴン	けんじゃの证
	メタルキング	かしこさの种

孵蛋系统

要开启这个系统，首先要参加WI-FI上的最强マスター决定战（4月11日正式开启），然后就可以在ビビッ岛的商店内购买到蛋（タマゴ）了。蛋的种类也是每天会轮换的，而孵蛋的地方则在ビビッ岛最后的城堡前的最右边，传送后就可以看到孵蛋的小树了。

最强マスター决定战

前作中的WI-FI网络对战“最强マスター决定战”在本作中被重新制作了，具体开启时间为4月11日，不过官方已经公布了详细的情报。首先根据怪物的RANK等级有F~D、C~A、SSS、无差别四个级别。不能使用两个同样的怪物，而同一个种族的可有多个。对战时采用10回合制，最后根据表现来决定胜负。



参加过最强マスター决定战后，游戏中会保留排名前列的队伍。在ビビッ岛剧情后就可以开启最强斗技场，和王座旁的粉红莫莫对话就可以和你下载的队伍进行对战。战斗中也可以捕捉A级以下的怪物。

怪物收集

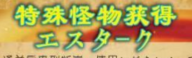
怪物的收集想必是玩家最为关心的事情了。相比前作，《专业版》虽然只新增了一个地图，但是老地图内登场的怪物种类都有了很大的变动，包括白天、黑夜和异常气候这三种天气内登场的怪物都和前作有所不同。当然了，游戏中比较强力的S和SS级怪物，只有个别能够捕捉到，其他依旧只能够通过特殊的合成方法来获得，在本文的最后将这两个等级的怪物和合成内需要的一些A级怪物列举一下。而A级以下（包括A级）的大部分怪物都能够通过捕捉或是两两合成来获得，或者通过前作继承过来，这里就不浪费篇幅啦。

特殊怪物获得 キャプテン・クロウ

这个海盗船长的获得方法和前作一样，从世界地图进入闪动的雨天地图时，会随机发生剧情。然后和海盗船长战斗，一共要战斗三次。全部胜利后来到斗技场入口和鼹鼠对话获得奖励，然后再说一次就会获得情报。接着继续逛雨天场景，会再



发生两次剧情，最后和HP3000左右的キャプテン・クロウ战斗，胜利后就可以获得了。不过和前作一样，想要全图鉴必须要两个海盗船长为素材……



特殊怪物获得 エスターク

通关后来到断崖，使用いざないルーラ后进入北面的洞穴内。然后在里面调查被冰冻的エスターク就可以和它对战了。不过于其说是对战，不如说是最强挑战。笔者能战胜ピピッ岛猴王的队伍在这个BOSS面前不堪一击（比前作难多了），三回合就挂了。虽然可能怪是不强，但实力可见一斑。而想要获得エスターク则必须要在10回合内干掉它，为了这个目标努力吧。





特殊怪物获得 神兽スペディオ

和前作不大一样，神兽スペディオ在ピピッ岛剧情后出现。就是调查会在几个指定地点出现的镜子，然后战胜内部的几个神兽的完成体形态。如果相关场景出现镜子的话这里就不会有其他怪物。具体地点为：



区域	具体地点
密林	使用いざないルーラ后旁边的高台
平原	和ウイングタイガー对战的洞窟入口所在的地图，最右侧
雪山	使用いざないルーラ后穿过洞窟南边的雪原
断崖	レティス所在的山顶处的东南方
海岸	第一个地图西侧的洞窟内
遗迹	青之扉内部（只有雨天才能开启开关进入，内部还有最后一个主角技能ステルス）

战斗一共有四场，当然BOSS血量和能力也都十分强，并不那么好对付。全胜后回到飞行船，在船附近的高台上你会见到神兽スペディオ，对话后就可加入了。神兽スペディオ和不同种族的怪物合成后会变身，具体见下表。

合成对象	变身形态
自然系RANKA级以下	スペディオ
恶魔系RANKA级以下	ガルハート
物质系RANKA级以下	グラブゾン
魔兽系RANKA级以下	ディアノーグ
自然系RANKS级或以上	キングスペーディオ
恶魔系RANKS级或以上	クインガルハート
物质系RANKS级或以上	グラブゾンジャック
魔兽系RANKS级或以上	ディアノーグエース

特殊怪物获得 ピピッ岛上的强力史莱姆

ピピッ岛事件后在城堡最上层可以看到信号灯气球样的スラ・ブラスター，靠近后可选择是否对战。



而这个常驻有物理和魔法反弹的强力史莱姆需要你在连胜模式中获胜100次。

战胜スラ・ブラスター后，去斗技场和幽灵版的GJ对话，可获得ピピッ岛上存在有巨大金属怪物的情报。然后进入ピピッ岛，在第二个地图会发生剧情，遇到离散金属王（はぐれメタルキング）。这个家伙的能力不用多说了，自己去体会吧。战斗中它依然会逃跑，而想要成功捕获，对队伍内的怪物构成来说，更是一种极限的挑战吧。（其实不用这么累，可用スラ・ブラスター和钻石史莱姆合成。不过钻石史莱姆实在太可爱了，舍不得啊。）



特殊怪物合成方法一览

RANK	名称	种族	合成方法
S	勇车スラリンガル	史莱姆系	（※すれ违い通信）
S	スライムジェネラル	史莱姆系	メタルカイザー×メタルカイザー
S	スライダーガール	史莱姆系	（※すれ违い通信）
S	スライムマデュラ	史莱姆系	メタルキング×メタルキング×もりもりベス×もりもりベス
S	グランスライム	史莱姆系	メタルカイザー×メタルカイザー×スライムベホマズン×スライムベホマズン
S	スラキャンサー	史莱姆系	ダーククラブ×ダーククラブ×ゴールデン スライム×ゴールデン スライム／（魔界捕捉）
S	スラ・ブラスター	史莱姆系	（※游戏中剧情获得）
SS	ゴールデン スライム	史莱姆系	ゴールデンゴーレム×ゴールデンゴーレム×グランスライム×グランスライム
SS	ダイヤモンドスライム	史莱姆系	スライムマデュラ×スライムマデュラ×ゴールデン スライム×ゴールデン スライム
SS	はぐれメタルキング	史莱姆系	スラ・ブラスター×ダイヤモンドスライム
SS	スライダークロボ	史莱姆系	（※すれ违い通信）
A	死神きぞく	不死系	ボーンナイト×ボーンナイト
S	デュラハーン	不死系	死神きぞく×ナイトキング/ピピッ岛捕捉
S	ゲマ	不死系	ゴンズ×ジャミ
S	ワイトキング	不死系	なげきのぼうれい×キングスライム
S	キャプテン・クロウ	不死系	（※游戏剧情中获得。）
S	暗黑皇帝ガナサダイ	不死系	ギュメイ将军×バルボロス×ゴレオン将军×ゲルニック将军
SS	ガルマッゾ	不死系	スライムマデュラ×ムドー
S	ブラックドラゴン	龙系	グレイトドラゴン×死神きぞく
S	ギガントドラゴン	龙系	ギガントヒルズ×バズズ
S	トライワインダー	龙系	オクトセントリー×グレイトドラゴン/海岸捕捉
S	はくりゅうおう	龙系	メカバーン×ギガントドラゴン
S	セルゲイナス	龙系	ゴールデンゴーレム×ブラックドラゴン
S	りゅうおう	龙系	グレイトドラゴン×魔王の使い
SS	龙王	龙系	りゅうおう×はくりゅうおう
SS	魔王ジェイム	龙系	キャプテン・クロウ×ダークドレアム
SS	やまたのおろち	龙系	セルゲイナス×セルゲイナス×トライワインダー×トライワインダー
SS	バルボロス	龙系	蛋内孵化
SS	グレイナル	龙系	バルボロス×龙神王
SS	神龙	龙系	グレイナル×にじくじゃく
SS	じげんりゅう	龙系	官方发布
SS	龙神王	龙系	龙王×大魔王ラプソーン
SS	マスタードラゴン	龙系	龙王×神龙
A	ジャミ	自然系	死神きぞく×シュプリンガー
S	ヘラクレイザー	自然系	かぶとこぞう×メタルキング/ビビッ岛捕捉
S	大王イカ	自然系	ワニバーン×ギガミュータント
S	长老ピピット	自然系	（尚未公布）
S	にじくじゃく	自然系	ピピット×ガルーダ
S	ギュメイ将军	自然系	ピサロナイト×魔王の使い×キラーパンサー×ゲマ
S	オセアーノン	自然系	大王イカ×大王イカ×プチアーノン×プチアーノン
SS	レオパルド	自然系	ドルマゲス×ワンダーフール
SS	トロデ	自然系	ワルぼう×キングモーモン×ドーク×ドン・モゲーラ
SS	かみさま	自然系	（尚未公布）
SS	エグドラシル	自然系	わたぼう×ワルぼう
SS	神鸟レティス	自然系	龙神王×レティス
A	ゴレオン将军	魔兽系	モヒカント×ゴンズ
S	アトラス	魔兽系	ギガンテス×アンクルホーン/雪山捕捉
S	マポレーナ	魔兽系	ピピッ岛捕捉
S	ドン・モゲーラ	魔兽系	おにこんぼう×おにこんぼう×いたずらもぐら×いたずらもぐら
S	おにこんぼう	魔兽系	ボストロール×バズズ
S	ガマデウス	魔兽系	ほうらい大王×ギガミュータント/海岸捕捉
S	バルザック	魔兽系	ギガンテス×ベリアル/遗迹地下捕捉
S	キングモーモン	魔兽系	ピピット×长老ピピット×ピンクモーモン×マポレーナ
S	ドルマゲス	魔兽系	はくりゅうおう×フォロボス
SS	カンダタワイフ	魔兽系	（すれ违い通信）

勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版

RANK	名称	种族	合成方法
SS	ギガデーモン	魔兽系	暗黒の魔神×アトラス
SS	わたぼう	魔兽系	蛋内孵化
SS	海王神	魔兽系	グラコス×ダークドレアム
S	トラップボックス	物质系	ひとくい箱×メタルカイザー×ミミック×ミミック/ピピッ岛捕捉
S	キラーマシン2	物质系	ゴールデンゴーレム×ゴールデンゴーレム×キラーマシン×キラーマシン
S	シールドオーガ	物质系	メガボーグ×トラップボックス/遗迹捕捉
S	タイムマスター	物质系	なげきのぼうれい×なげきのぼうれい×なぞのしんかん×なぞのしんかん/遗迹地下捕捉
S	バベルボブル	物质系	ボル×ブル×バル×ベル
S	キラーマジンガ	物质系	（官方发布）
S	暗黒の魔人	物质系	バベルボブル×うごくせきぞう
SS	デスピサロ	物质系	アクバー×暗黒の魔神
SS	スーパーキラーマシン	物质系	キラーマシン2×暗黒の魔神
SS	エリスグール	物质系	（尚未公布）
SS	サージタウス	物质系	スーパーキラーマシン×キラーマシン2×キラーマシン×トラップボックス
SS	トーポ	物质系	グレイナル×わたぼう
SS	エスターク	物质系	タイタニス×魔王ジェイム　（※游戏剧情中获得。）
A	デュラン	恶魔系	炎の战士×ブリザードマン
A	グラコス	恶魔系	ベリアル×オクトセントリー
A	イブール	恶魔系	なげきのぼうれい×グレイトドラゴン
A	ゲルニック将军	恶魔系	ジャミラス×ジャミ
S	エビルプリースト	恶魔系	イブール×ほうらい大王
S	アクバー	恶魔系	エビルプリースト×ゲマ
S	タイタニス	恶魔系	アンクルホーン×アトラス/断崖捕捉
S	ムドー	恶魔系	ブオーン×おにこんぼう
S	バラモス	恶魔系	デンタザウルス×ヘラクレイザー
S	ハーゴン	恶魔系	デュラン×スカルスパイダー
S	シドー	恶魔系	ハーゴン×オセアーノン
S	フォロボス	恶魔系	ライオネック×タウラス
SS	カンダタおやぶん	恶魔系	（すれ违い通信）
SS	ワルぼう	恶魔系	（卵内孵化）
SS	ダークドレアム	恶魔系	デュラン×ガルマッゾ
S	ドーク	问号系	ムドー×アクバー
SS	魔王ミルドラース	问号系	バラモス×オセアーノン
SS	大魔王ゾーマ	问号系	シドー×デュラハーン
SS	大魔王デスタムーア	问号系	デスピサロ×シールドオーガ
SS	邪兽ヒヒュルデ	问号系	邪神レオソード×ヒヒュルデの使×デモンスペーディオ×海王神
SS	魔王オルゴ・デミーラ	问号系	フォロボス×トライワインダー
SS	ガーディス	问号系	魔王ジェイム×サージタウス
SS	魔王ラプソーン	问号系	大魔王デスタムーア×魔王オルゴ・デミーラ×大魔王ゾーマ×魔王ミルドラース
SS	大魔王ラプソーン	问号系	魔王ラプソーン×エスターク
SS	邪神レオソード	问号系	（尚未公布）
SS	斗神レオソード	问号系	JOKER×少年レオソード
SS	オムド・ロレス	问号系	斗神レオソード×マスタードラゴン
SS	マガルギ	问号系	ギガデーモン×ワルぼう×オムド・ロレス×やまたのおろち
SS	エルギオス	问号系	暗黒皇帝ガナサダイ×マガルギ
SS	ヒヒュドラード	问号系	エルギオス×邪兽ヒヒュルデ
SS	スペディオ	问号系	（※游戏剧情中获得。）
SS	ガルハート	问号系	（※神兽变换）
SS	グラブゾン	问号系	（※神兽变换）
SS	ディアノーグ	问号系	（※神兽变换）
SS	キングスペーディオ	问号系	（※神兽变换）
SS	クインガルハート	问号系	（※神兽变换）
SS	グラブゾンジャック	问号系	（※神兽变换）
SS	ディアノーグエース	问号系	（※神兽变换）
SS	デモンスペーディオ	问号系	キングスペーディオ×レオパルド
SS	JOKER	问号系	キングスペーディオ×神鸟レティス

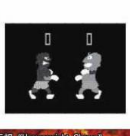

My BOSS,
MY HERO
——格斗游戏BOSS评析
专题企划
Feature Special
格斗游戏承载了许多玩家儿时的回忆，在当年那个昏暗狭小而又热火朝天的街机厅，格斗游戏无疑是最受欢迎的游戏之一，若有高手相互对决，那一定会引来众人的围观，仿佛是在欣赏一部精彩的动作大片。对于曾与街机游戏为伴成长的玩家来说，无论现在的游戏拥有多么宏大和夸张的表现力，格斗游戏始终代表着灵魂深处的那种回忆与热情。本文以回顾格斗游戏BOSS的角度，和大家一起来品味下这份曾经的感动吧。
文 koflover 编 胧月 美编 澄香
129

格斗游戏迄今为止已经有35年的历史，期间推出了不计其数的格斗游戏，除了传统的2D和3D格斗游戏外，还有一些在空间和规则上有悖于传统的格斗游戏，



▲FC经典格斗游戏《一二功夫》。



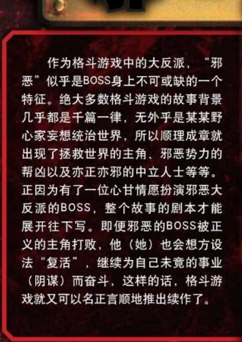


▲格斗游戏元祖《Heavyweight Champ》。

比如当年名噪一时的《热血格斗传说》、《サイキックフォース》（中译名《超能力格斗》，如今的《高达VS高达》、《异说 最终幻想》等等也可以归入这个范畴。在大多数人的传统观念中，最早的格斗游戏应该是Konami在1985年推出的《一二功夫》，它不仅在FC玩家中颇具人气，就连BGM的旋律也让人至今记忆犹新，甚至改编成了许多流行歌曲。但是格斗游戏开山鼻祖的头衔并不属于它，而是SEGA在1976年推出的一款街机游戏《Heavyweight Champ》（中译名《重量级拳王冠军》。虽然它画面无比简陋，但却已经拥有了攻击判定的概念，而且玩家需要套上拳击手套来控制人物的行动和出拳，这对于现代习惯了摇杆和方向键的格斗游戏玩家来说，是非常新奇的。

格斗游戏中值得怀念的内容有很多，精彩的高手对决，华丽的连续技和准确的先读技巧都令人叹为观止，但当我们还是菜鸟玩家，对格斗游戏还停留在闯关斩将的阶段时，给我们留下最深刻印象的，莫过于游戏的最终BOSS了。这些BOSS不但有超群的实力和霸道的必杀技，而且在人物形象和性格设定方面也颇具魅力。我们来一起回顾下这些充满人气的BOSS

邪恶型



作为格斗游戏中的大反派，“邪恶”似乎是BOSS身上不可或缺的一个特征。绝大多数格斗游戏的故事背景几乎都是千篇一律，无外乎是某某野心家妄想统治世界，所以顺理成章就出现了拯救世界的主角、邪恶势力的帮凶以及亦正亦邪的中立人士等等。正因为有了一位心甘情愿扮演邪恶大反派的BOSS，整个故事的剧本才能展开往下写。即便邪恶的BOSS被正义的主角打败，他（她）也会想方设法“复活”，继续为自己未竟的事业（阴谋）而奋斗，这样的话，格斗游戏就又可以名正言顺地推出续作了。

维加



主要登场作品：《街头霸王2》系列、《少年街霸》系列、《街霸EX》系列
代表必杀技：精神力爆击

维加是《街头霸王》系列的著名BOSS，最初在《街头霸王2》中出现。当玩家费心千辛万苦，依次战胜拳王拜森、铁面人巴洛克和泰拳王沙盖特后，才能见到最终BOSS维加的真正面目。由于种种原因，维加在美版中的名字变成了拜森，而拳王和铁面人分别叫做巴洛克和维加，本文以日版名称为标准。在当年玩街机的小朋友心目中，身穿军装、头戴军帽的维加与警察叔叔的形象非常相似，所以维加就被人习惯称作“警察”，而且这个称呼一直沿用至今。实际上维加当然不是维护正义的人民警察，而是无恶不作的魔头，一身戎装的形象只是为了突出他军事独裁者的身分而已。在《街头霸王》的故事设定中，维加是犯罪组织Shadowlaw的独裁者，世界发生的一系列犯罪和恐怖活动都和他有关，可谓是邪恶之极。不过这种老套的警匪片式的故事题材早已经满足不了玩家的口味，维加这种角色如今看来也只能算是小儿科了。

维加虽然是最终BOSS，但却不具备BOSS所应有的实力。在《街头霸王2 天下斗士》（也就是所谓的“8人街霸”）中，维加毕竟是个不可选的角色，多少保留了一些作为BOSS的神秘感；自从《街头霸王2冠军版》（也就是“12人街霸”）起，维加尽管保留了最终BOSS的身份，但已经成为玩家可选用的角色，他的实力深浅已经被玩家所知根知底，最终BOSS的华丽外衣也逐渐被撕碎；在Capcom的乱斗类游戏中，如《X-men对街霸》、《CVS》等等，维加甚至被拉下了BOSS的宝座，成为一名普通的反派角色，这对最终BOSS而言，是何等的尴尬和耻辱啊！不过让人略感欣慰的是，虽然普通版维加的地位已经与庶民无异，但加强版维加依然是有很恐怖的实力，《少年街霸3》中的终极维加具有威力强大的全屏超杀，《街霸EX2》的维加II不但有多种性能无赖的超必杀技，而且还有无限能量，让人终于感受到维加作为最终BOSS所应有的气势。

普通版维加与隆、肯、古烈这些一线角色之间存在着不小的差距，是只有高手才能用好的角色，他的必杀技虽然不多但却很精简，给人留下了极其深刻的印象。除了“剪刀脚”和“泰山压顶”外，他最著名的必杀技莫过于被俗称为“电冲”的精神力爆击，这招不仅判定强，而且防御后也几乎没有什么破绽，甚至可以在收招后使用投技抢攻。在当年大家游戏水平都不高的时候，反复使用“电冲”无疑是一种行之有效的战胜电脑的方式。不过这招似乎并不是由维加首创，来看看《一二功夫》中第五关BOSS白衣胖子Mu吧，两人的动作怎么那么像呢？



▲原来这就是“电冲”的原型啊！

邪恶指数：★★★
龙套指数：★★★★★

吉斯

主要登场作品：《饿狼传说》系列、《KOF》系列
代表必杀技：当身投

吉斯是“《饿狼传说》系列”的著名BOSS，就像维加在《街头霸王》中的重要地位那样，吉斯也是贯穿整个《饿狼传说》系列的关键人物。与志得意满、手眼通天的维加不同，吉斯只是一个普通的黑帮首领，势力也仅限于南镇一隅，但这并没有影响到他在玩家心目中的BOSS地位。与维加那种模板式的人物故事背景相比，吉斯的故事更为曲折，人物形象也因此更具魅力，这也许是他拥有广泛人气的原因之一。维加充其量只是一个脸谱化的恶人，而邪恶的吉斯却更加真实和饱满。

吉斯自幼被父亲赶出家门，与母亲相依为命，在贫困和艰苦的环境中磨练出一身本领和心狠手辣的性格，长大后的吉斯欲向父亲寻仇，却被同父异母的兄长克劳萨轻松打败。吉斯为了变强，曾加入唐福禄门下学习八极拳，学会了烈风拳、邪影拳等必杀技；在争夺门派继承人的比试中，吉斯败给了同门师兄杰夫，就转拜玛丽的祖父周防辰己为师，学会了当身投；期间吉斯还曾与极限流高手坂崎良交手，从他的空中虎煌拳中领悟到了疾风拳。武艺学成后的吉斯开始了自己的复仇计划和野心，他首先杀害了师父周防辰己，又当着特瑞和安迪两兄弟的面杀死了他们的养父，也就是吉斯曾经的同门师兄杰夫，并取代了Mr.Big成为南镇的霸主。吉斯在《饿狼传说》初代被特瑞击败坠楼后，利用疾风拳的反冲使自己落地受到的冲击减轻，侥幸逃得一死。对外装死的吉斯一边养伤一边韬光养晦，寻找东山再起的机会，当他先后战胜了兄长克劳萨以及秦氏兄弟，重新掌控南镇后，却再次被特瑞击败坠下高楼。在吉斯坠楼的一刻，大仇已报而于心不忍的特瑞出手相救拉住了吉斯，但心愿已了的吉斯觉得自己今生无憾，用力争夺特瑞的手，在狂笑中结束了自己罪恶而又坎坷的一生。特瑞出于对吉斯这位枭雄和武术名家的尊敬和愧疚，收养了吉斯的遗腹子洛克并传授他武艺，也算是向自己的宿敌吉斯致敬。



吉斯的背景故事完全可以作为一部电影剧本，而吉斯的实力也足可作为BOSS的典范。虽然从《饿狼传说3》开始，吉斯也成为玩家的可选角色，但即便如此他也依然保留了身为BOSS的那份荣耀和骄傲。在《饿狼传说RB》中，吉斯拥有独一无二的隐藏超杀“死亡咆哮”，是史上第一个按键指令输入的乱舞超杀；在《KOF96》中，吉斯尽管实力不济，却依然拥有自己专属的BGM，这是其他三人共有一首BGM的角色所没有的待遇；在《龙虎之拳2》和《KOF NW》，以及《饿狼传说RBS》和《KOF02UM》中，吉斯分别以青年吉斯和噩梦吉斯的版本登场，实力远超普通角色，如同加强版维加一般。

吉斯的必杀技也是他坎坷经历的见证，烈风拳和邪影拳来自于唐福禄的八极拳，与特瑞的能量波、安迪的斩影拳很类似；疾风拳来自于坂崎良，但吉斯能够用双手使出疾风双拳，噩梦吉斯还可以连续使用两次疾风双拳，也就是在空中发四个

“波”，比真豪鬼的斩空波动拳还要霸道；而他的招牌必杀技当身投则是来自于玛丽的祖父周防辰己，这是格斗游戏史上第一招“借力打力”的必杀技，为以后的格斗游戏带来了很大的启发，如今无论是2D格斗游戏还是3D格斗游戏，当身技都是非常流行的招式。值得一提的是，玛丽、比利和山崎龙二也能学会当身投，玛丽的当身投自然是祖父周防辰己的家传武术，而比利应该是由自己的养父吉斯传授，至于山崎龙二从何学来，就无从得知了。在《KOF97》中，三名拥有当身投的角色组成一队，也算是个亮点。

邪恶指数：★★★★
豪情指数：★★★★★

伊格尼兹

主要登场作品：《KOF01》、《KOF02UM》
代表必杀技：成为神的计划

伊格尼兹是在《KOF01》中登场的最终BOSS，也是N.E.S.T的首领，从《KOF99》到《KOF01》一系列事件的元凶基本上都是他。在人设水平普遍不尽人意的《KOF01》中，尽管各位帅哥美女的造型被糟蹋得不成样子，但伊格尼兹的人设还是相当成功的。从外形上来看，伊格尼兹是一位风度翩翩的美少年，飘逸的长发、宽大的长袍和修长的身材简直就是动漫中标准的男主角设定，而他的举手投足也流露出标准的贵族气质。但与俊美的外表所不相称的是，伊格尼兹的年龄已经有56岁，比卢卡尔、高尼茨、吉斯这些大叔级别的BOSS还要大一轮，在KOF中除了高龄的镇元斋老头，怕是没有人比他更年老。年近古稀的伊格尼兹之所以如此青春，一方面是因为他长期在宇宙中生活，衰老速度比地球上的人慢得多；另一方面也说明他极度自恋，对自己的容貌始终有很高的要求。伊格尼兹尽管气度优雅，但却是一个极其残忍而又狂妄自大的人，为了争夺N.E.S.T的领导权，他残忍地杀害了自己的父亲，并把整个地球置于危险和恐怖中。伊格尼兹自认为是最接近于神的人，所以他要破坏现在的世界，按他的意愿创造一个所谓的公正完美的新世界，从他的台词中也不见了解到他自诩为神的那种狂妄。正所谓爬得越高，跌得越惨，伊格尼兹其实并没有什么神力，他不但被自己创造出的战士K’打败，而且身边的心腹手下龙和情人兼秘书Misty其实也是各怀鬼胎，自命不凡的伊格尼兹从头到尾都只是被人利用的棋子而已，这恐怕是最大的讽刺吧。

尽管伊格尼兹在剧情中只不过是个跳梁小丑一般的角色，但他毕竟外形俊美，而且实力超群，所以还是有很高的人气的。伊格尼兹的必杀技配置全面，而且性

性的招数要属MAX超杀“成为神的计划”，虽然它只是一招普通的乱舞超杀，但威力非常大，一次能夺去3/4左右的体力。伊格尼兹在攻击时会先将对方推至版边，然后使用各种方式乱舞攻击，最后以不同的圣光攻击来收尾，整套攻击动作如同召唤神灵的祭祀仪式一般，正好印证了“成为神的计划”的招名，给人们留下了很深刻的印象。最后需要强调的是，伊格尼兹是没有能量槽的，如果电脑懂得连放超杀的话，那么玩家即便水平再高，多半也只能束手就擒。



▲左为伊格尼兹，中为伊格尼兹之父，右为Misty



能超强，几乎挑不出什么缺点。飞行道具“神圣之箭 天空”速度快而且可以贯穿一般的飞行道具，连霸王翔吼拳也不是对手；升龙技“炼刃 颅顶骨棱切开”无敌时间长、威力大，而且攻击判定时间长，几乎弥补了落地时的硬直；打击技“炼刃 体轴垂直切开”不但威力大，而且能继续追打，能够轻松构成无限连；超杀“圣光之刃”是连续向前方突进的能量光柱，也几乎能够攻击全屏，很难躲开，并且命中浮空后可以继续追打；而伊格尼兹最具代表



赛斯

Seth

主要登场作品：《街头霸王4》系列
代表必杀技：丹田风暴

赛斯是《街头霸王4》和《超级街头霸王4》的最终BOSS，他是犯罪组织Shadowlaw的武器开发部门S.I.N的首脑，也就是维加的手下和帮凶，专门为维加提供开发各类生化及非生化兵器。赛斯的外形和《街头霸王3》中的BOSS吉尔有几分



▶《街霸3》的BOSS吉尔。

相似，除了短裤外全身不着寸缕，使人们对Capcom的人设风格大惑不解：无论是吉尔还是赛斯，都贵为大型组织的首领，难道都没有一身衣服穿？当然了，赛斯并不是穷得穿不起衣服，而是没有这个必要，因为他本身就是一个经过手术改造后的生化人，根本不需要衣服来避寒。Shadowlaw为了研发“完美人形兵器”，曾绑架了大量格斗家并研究他们的身体和格斗技巧，S.I.N将这些数据提取后都移植到了赛斯体内，这样一来赛斯就能够学会各种不同风格的格斗技巧，可谓采百家之长。除此之外，S.I.N还为赛斯进行了改造手术，将一个叫做“丹田引擎”的特殊装置移植到他的体内，使其拥有强大的力量。丹田引擎内部是一个不断旋转的太极图，黑白相间的太极鱼图案象征着无穷的力量，当丹田引擎高速运转时能够释放出巨大的能量。对于Shadowlaw来说，赛斯其实就是那个所谓的“完美人形兵器”，但赛斯不甘居于维加之下，更不愿成为维加的替代身体，所以他企图使S.I.N从Shadowlaw中独立，最终将维加取而代之。

除了丹田引擎的力量外，赛斯并没有自己的格斗风格，所以他的必杀技都是杂糅百家，看似有些不伦不类，但这也正是他的特色所在。由于游戏容量所限，赛斯不可能把其他38名角色的招数全都学会，只是能学会部分角色的主要必杀技，这包括有：达尔希姆的长拳和瑜伽传送、古烈的音速手刀、隆肯的升龙拳、豪鬼的天魔空刃脚、春丽的百裂脚、鹰爪脚和三角跳、以及桑吉尔夫的螺旋打桩。这让人不禁联想起吉斯和卢卡尔，他们二位也是博



采众长的杂家，但模仿痕迹没有那么明显，并不像赛斯这样为了强调“收集格斗数据”，才把一招一式都做得如此“原汁原味”。除了这些模仿而来的技巧外，赛斯还有几招与丹田引擎有关的必杀技，最具代表性的要属“丹田风暴”了。赛斯会首先放出一个不可见的飞行道具，命中后就会将对手卷入腹部丹田引擎的气流中，最后发射出去，这不禁让人联想起影片《少林足球》中赵薇利用太极功夫守门的那一幕，也有玩家把这招超杀俗称为“滚动洗衣机”，也很是形象。值得一提的是，赛斯也是玩家能够正常使用的角色，但是玩家所使用的赛斯是攻防能力大幅度弱化后的版本，而且各个必杀技的性能比起原版也有很大差距，是高手才能够用好的角色。



三岛平八

主要登场作品：《铁拳》系列
代表招式：风神拳

三岛平八是著名3D格斗游戏《铁拳》中的角色，曾在《铁拳1》和《铁拳4》中作为BOSS登场。与一般格斗游戏的BOSS不同的是，三岛平八在游戏中有着至关重要的地位，几乎贯穿了整个游戏系列的剧情。如果没有三岛平八，也就不会有《铁拳》这个游戏；而三岛平八如果不是彻头彻尾的恶角的话，《铁拳》也就不会有如此吸引人的剧情。对于邪恶型BOSS来说，三岛平八可谓是最完美的“典范”。

三岛财阀是日本一个强大的组织，拥有富可敌国的强大经济实力，在整个世界都有绝对的统治地位，旗下的武装“铁拳众”更是装备精良，人多势众，依靠各种暴力和恐怖活动维护了三岛财阀的统治。三岛平八为了取得财阀的宝座，将自己的亲生父亲三岛仁八赶下台并常年放逐在阴暗潮湿的地牢中；同时他对自己的儿子三岛一八进行魔鬼般的空手道训练，为了检验他的力量，竟不惜将其扔下山谷，而这一切自然招致了一八的怀恨。一八长大成人后，联合三岛平八的养子李超狼将三岛平八赶下台，并以牙还牙地将平八扔下山谷。但平八并没有死去，经过了刻苦的修行后又再次击败了一八，夺回财阀的宝座，并将他扔下火山口，企图把自己的儿子彻底消灭掉。拥有恶魔基因的一八并没有死，但妻子风间准被斗神杀害，他们的儿子风间仁投靠爷爷平八，潜心学习三岛流和风间流的武术。三岛平八对自己的孙子丝毫没有骨肉之情，他只是利用风间仁作为诱饵去捕获斗神，但因为自己不具有恶魔基因，所以无法得到斗神的力量，于是三岛平八想到了自己的儿子一八，企图从他的遗骸中获得恶魔基因。但三岛一八已经被G公司利用基因技术复活，而同样有恶魔基因的风间仁更是拥有强大的力量，他先后击败了自己的父亲和祖父，而一八也落井下石，将平八丢在G公司的机器人自爆攻击中独自逃生。此时被长期放逐的三岛仁八趁势夺回了财阀的宝座，但却被自己的重孙子风间仁杀死，三岛财阀的大权也落入风间仁手中。而三岛平八在大爆炸中却奇迹般的活了下来，三岛一八也有G公司的支持，他们虽然彼此仇视，但却也有共同的目的，那就是杀死风间仁，夺回三岛财阀的宝座！

三岛平八并不像自己的儿子和孙子那样有恶魔基因，但他却是整个一系列事件的元凶，比恶魔还要更加邪恶；尽管他只是凡体肉胎，但却拥有小强般的生命力，无论是坠崖还是爆炸都奈何不了他。在《铁拳6》中三岛平八已经是75岁高龄，但他依然有俊朗的身板和超群的武艺，招招凶辣凌厉，面对各个孙子辈的对手，身体和力量也丝毫不落下风。3D格斗游戏与2D格斗游戏的概念不同，并没有所谓的“必杀技”，招数的数量也更加丰富，而三岛平八无论招数千变万化，给人留下最深刻印象的，莫过于三岛家喧哗空手的绝

招——风神拳。单看风神拳动作的话，也只是个普通的滑步上钩拳而已，和升龙拳、脚刀这些动作夸张的必杀技没法相比。但风神拳却有极其优秀的性能，它不但判定发生快、威力大，而且有较长的浮空时间，而俗称“电风”的最速风神拳出招更快，更是“《铁拳》系列”的高级技巧之一。





在格斗游戏中并非所有的BOSS都是罪大恶极的大反派，有些BOSS可能并没有做过什么坏事，但由于自己身居高位或武功盖世，就成为了众矢之的，更是那些渴望功成名就的“勇者”所要挑战的目标，就如同《北斗神拳》中一定要被健次郎所打败的霸王拉奥那样。有些BOSS虽然也是邪恶的反派，但自身流露出的那股霸气令人不禁折服，而他超群的实力更是让人敬畏有加，在实力就是一切的格斗游戏中，是正是邪已经不是那么的重要。这些BOSS在游戏中给玩家通关带来了很大的障碍，更是那些水平不高的菜鸟玩家的噩梦，当玩家历尽千辛万苦打败BOSS时，除了胜利的喜悦外，也一定会BOSS致敬吧！



主要登场作品：《KOF》系列
代表必杀技：灭绝切割

卢卡尔是《KOF》系列最著名的BOSS，就像维加之于《街霸》、吉斯之于《饿狼传说》、三岛平八之于《铁拳》那样，卢卡尔可谓是“《KOF》系列”的象征。虽然“《KOF》系列”作品很多，人物数量更加丰富，就连BOSS角色也有20多位，但唯有卢卡尔才是最受尊崇的BOSS，这一点是可以通过多种方式证明的：“《KOF》系列”作品迄今为止共有20部作品（不计家用机及掌机移植版），卢卡尔一人就占了8作的最终BOSS，其它BOSS至多不过出现3次而已；在几部无剧情的总结性质作品中，卢卡尔统统以BOSS身份出现，无一缺席；在共有8位BOSS登场的《KOF02UM》中，卢卡尔是最后的压轴角色，与噩梦吉斯并列，而其它BOSS都只是陪衬而已——从以上这几点就不难看出卢卡尔至高无上的地位。但老卢也有不光彩的经历，在《KOF98》中虽然终极卢卡尔拥有超强的实力，不负BOSS之名，但可供玩家选择的普通版卢卡尔实力却很弱，充其量只是个三流角色，这实在是给他抹黑啊！

由于《KOF94》当年只



是一款试验性质的“乱斗”作品，在剧情设定方面相当模糊，卢卡尔的背景资料更是如同空白一般，以至于当年有不少人把他和使用类似必杀技的克劳萨混为一谈。（两人实在很像！）卢卡尔不像其他BOSS那样有种种野心，他只是一个武痴，对武学有很强的执着，最大的嗜好是依照那些被自己打败的格斗高手的形象制成铜像，作为自己的收藏品，据说连《街霸》中古烈和豪鬼的铜像都是他的收藏。当他被京击败后羞愤之下决定引爆航母与其同归于尽，但京三人成功逃生，而奇迹生还的卢卡尔只是失去了一只手臂，所以用机械假肢来弥补。一心向京复仇的卢卡尔抓走了京的父亲柴舟并将其洗脑，并将大蛇之力植入自己体内，使自己成为更加强大的“终极卢卡尔”。结果卢卡尔再次被京击败，而且自己的身体因为不能够承受大蛇之力而被反噬，身体化为点点尘埃。卢卡尔尽管已死，但在《KOF94》和《KOF95》两作中积累了极高的人气，所以在之后的总结性质作品中都会选他当最终BOSS，就连Capcom制作的《CVS》系列，也毫不犹豫地把卢卡尔作为SNK阵营的BOSS，与自社的豪鬼相呼应。

但是《KOF》系列的剧情设定并不严谨，早期作品的故事背景更是漏洞百出，卢卡尔这个从克劳萨演变而来的形象却能后来居上，人气甚至超过了吉斯，令很多人都感到意外。提起卢卡尔，很多人都未必记得他的人物资料和故事背景，但对他的一招一式却是刻骨铭心般的记忆。卢卡尔分别从吉斯和克劳萨处学会了烈风拳和凯撒波（实际上只是制作人员偷懒……），并将克劳萨的战斧踢改良为更实用的升龙技“灭绝切割”，正是这招灭绝切割，将卢卡尔的霸气展露无遗。玩过《KOF94》和《KOF95》的朋友都知道这两款游戏的伤害惊人，简单一个小连招可能就近半伤害，蓄满气后的伤害更加夸张，而卢卡尔作为BOSS本身就有攻防加成，而他的灭绝切割能很轻易的造成大半伤害，蓄满气后甚至能满血秒杀！一个升龙技就能满血秒杀，即使是《街头霸王》1代也自愧不如，但这种在现在看来不可理喻的设定，当年却得到了玩家的广泛好评，就像种种违背常理却取得重大成功的动画片《Evangelion》那样，可谓是“时势造英雄”。值得一提的是，《饿狼传说特别篇》中客串隐藏BOSS的坂崎良，一发升龙技全中后也能造成3/4以上的伤害，只是由于这部作品在国内的知名度较低，所以坂崎良也未曾引起什么波澜。

霸气指数：★★★
重生指数：★★★★★



主要登场作品：
《街头霸王》系列
代表必杀技：
瞬狱杀

豪鬼是在《街头霸王2X》初次登场的隐藏BOSS，当玩家像以往那样一路过关斩将来到最终BOSS维加面前时，却有一个黑色的身影突然出现，在电光火石间迅速击倒了维加，并代替他与玩家对战。这经典的一幕在《街头霸王》后续的作品中也不断出现，成为豪鬼取代维加成为系列第一BOSS的最佳





佐证。豪鬼是隆和肯的同门师叔，也是刚拳的弟弟，所以使用与隆肯同样的招数，早期豪鬼的动作模型也和隆肯完全相同，也许是哪位设计者灵机一动的产物。豪鬼拥有“杀意之波动”的力量，一招一式都霸气十足，除了强化后的波动拳、升龙拳和龙卷旋风脚外，还有斩空波动拳、百鬼袭、阿修罗闪空和瞬狱杀等必杀技，而这份灵感很快又创造出杀意隆这个角色，和普通的隆相比也只是多出阿修罗闪空和瞬狱杀而已。凭借一个模型和必杀技设定，就能翻版出这么多种不同的人物，Capcom的制作功底可见一斑。不仅如此，Capcom在发现豪鬼这个无心插柳的角色取得了巨大成功后，又为豪鬼不断制作翻版形象，如能力全面强化的真豪鬼、经过生化改造的机械豪鬼、得到大蛇之力的神人豪鬼、以及在《超级街头霸王4》中出现的“狂豪鬼（鬼）”等等，小修小补就能创作出一个新人物，真是得来全不费工夫啊！

豪鬼在早期的游戏中就是无赖的代名词，随着游戏的不断发展，Capcom也在不断为豪鬼进行改良，如今豪鬼已经是一名高手向的角色，只有熟练的玩家才能掌握他多变的招式。豪鬼的斩空波动拳可以在空中一次发出两个波动拳，而且角度又很刁钻，在没有闪避和紧急回避，只能靠跳跃来躲避飞行道具的《街霸》中是非常霸道的。吉斯的疾风拳虽然有类似的效果，噩梦吉斯甚至可以在空中发四个波，但在能够换线的《饿狼传说》以及能够闪避和紧急回避的《KOF》中，这种空袭根本不是什么问题。由于斩空波动拳太过于霸道，而且使用起来又没有什么技术含量，后来就被大幅度削弱。首先普通的豪鬼只能发一个波，只有强化版本的豪鬼仍保留了双波的特权，另外斩空波动拳的出招速度和飞行角度也被削弱，使得玩家不能再靠这招来封锁对方的进攻路线。除了斩空波动拳外，豪鬼另一个无赖的必杀技就是斩空旋风脚，和隆肯的龙卷旋风脚不同，豪鬼的斩空旋风脚命中后是可以继续追打的，在早期的《街头霸王2X》以及《少年街霸1》中，就不难见到豪鬼利用斩空旋风脚不断空中追打的场面。随着空中受身概念的引入和浮空追打的限制，斩空旋风脚也不再有如此夸张的性能，但斩空旋风脚后接豪升龙拳却被一直保留下来。

虽然斩空波动拳和斩空旋风脚非常霸道，但真正彰显出豪鬼霸气的必杀技还要属瞬狱杀。瞬狱杀来源于《街头霸王2X》时豪鬼登场的那一幕，很多玩家都很好奇在闪过白光的期间，豪鬼是用什么方式把维加迅速击倒的，甚至还有不少玩家用自己恶搞的方式来进行解释。抛开瞬狱杀这华丽的噱头不谈，它的性能也是非常优秀的，除了无敌时间长和伤害高以外，瞬狱杀的最大特点就是不能防御，只能靠跳跃来避开。豪鬼在阿修罗闪空或斩空波动拳的掩护下，可以很轻松的找到使用瞬狱杀的机会，给龟缩防守的对手予以沉重的一击。瞬狱杀的指令也很独特，“轻拳·轻拳·→+轻脚·重拳”完全颠覆了传统的“先摇杆方向后按键”的传统，对于新手来说要准确输入这些按键指令也得经过一番练习，成功使出瞬狱杀的成就感也是不言而喻的。瞬狱杀和豪鬼本身一样都是个划时代的经典，只能被模仿，不能被超越，所以在以后的格斗游戏中，这种奇特的指令也成为了超必杀技的一种传统，在《恶魔战士》系列中，这种按键指令超杀比比皆是，而且按键方式各不相同，给玩家的记忆带来了很大的障碍。



王无月斩红郎

主要登场作品：《侍魂》系列
代表必杀技：无限流 无限炮

王无月斩红郎是在《侍魂 斩红郎无双剑》中初次登场的BOSS，虽然他登场时间比天草四郎时贞和罗将神水姬要晚，但就像豪鬼之于维加那样，王无月斩红郎凭借自己无与伦比的霸气，很快就抢走了前两位BOSS的风头，成为“《侍魂》系列”极具人气和魅力的BOSS。玩家在第一次与他交战时，内心的震撼恐怕并不亚于豪鬼登场的那一幕：斩红郎那高大威猛的体型不亚于那位使用锁链和忍术的巨人地震，但浑身上下散发出的杀气却是憨态可掬的地震所无法比拟的；斩红郎的武器红钢怨狱丸足有一人多长，除了斩红郎自己外怕是无人能够驾驭它；当斩红郎出招时，他的对手会惊奇地发现他如此庞大的身躯竟然也拥有无与伦比的速度，眨眼之间便血流成河。残忍嗜血的斩红郎简直就是鬼神的化身，当早已被斩红郎的霸气所吓倒的玩家，战战兢兢地握住摇杆或手柄与他战斗时，却一招不慎就被秒杀了——王无月斩红郎的这种气势，正是所有霸气型BOSS的典范。



斩红郎不像天草四郎时贞和罗将神水姬那样拥有什么魔力，他所有的力量都来源于自己的身体和武器，无论再强大的敌人，无论是神是魔，都能一刀斩为两段——这种气势与《机战》中的曾伽，《最终幻想Ⅶ》中的克劳德是何其的相似，反映了日本人思想观念中对武士刀和剑道的膜拜与自信。在现实中靠一把武士刀当然不能够战胜飞机大炮，但在游戏中不要说是飞机大炮，就连航空母舰也不在话下，至于天草四郎时贞这种邪魔外道，在武士刀面前也要一败涂地。斩红郎虽然是大反派形象，但招式却大开大阖，俨然是剑道宗师的风范。他的重斩范围大，伤害高，怒满时更是有近乎一击必杀的能力，使得一切华丽的必杀技和超必杀技都相形见绌。而斩红郎的代表必杀技“无限流 无限炮”更是简约到极致，没有任何花哨的动作和夸张的表演，仅仅是全力挥刀一斩，就分出了胜负。金庸先生笔下的“重剑无锋，大巧不工”，想必描述的就是这般景象吧！



格斗游戏是电子游戏大筵席中一道可口的主菜，它使电子游戏上升到了竞技的高度，由玩家对抗电脑转变为玩家之间的对抗。玩家不但需要有精准的微操作，还得拥有敏锐的判断和过硬的心理素质，对于渴望提升技艺的高手玩家来说，可谓是无止境的追求。格斗游戏的BOSS更是游戏中一道亮丽的风景线，他们强大的实力和独特的魅力，也是激励玩家不断提高自我的动力。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

3DS游戏存档告破，主机破解初现曙光

3DS发售至今已经一个月有余，除了最开始曾爆出过3DS系统死机的BUG之外，主机的整体稳定性和兼容性都非常高，因此主机的破解工作进展的也就十分缓慢。不过在最近，国外的一些玩家发现了3DS的游戏存档机制和NDS主机是相同的，都是将游戏数据存储在专用卡带上，只不过3DS上的游戏采取了新的加密措施，所以到现在也只有《山脊赛车3D》和《乐高 星球大战3》的存档能被成功破解读取，不过这已经是一个非常好的开始了。关于存档破解的意义，笔者询问了国内一家老牌烧录卡厂商的开发人员，他表示存档的破解和读取对于烧录卡的存档机制研发还是很有帮助的，不过目前的情况并不会对主机的破解进展有太大提升，后续的进展还需要看主机能否被修改过的存档所左右，这点思路类似于Wii的破解思路，通过《塞尔达传说》的修改存档获取主机的最高权限来进行破解，况且3DS主机的系统和Wii是基本相同的，所以这种方法或许确实可以实现。不过也有玩家考虑到现在的Wii主机已经不能被直接破解，所以3DS的破解也将会十分困难，不排除最终无法破解的可能性。对此，笔者认为现阶段3DS的破解还是比较顺利的，国内的SuperCard小组也对3DS主机的破解抱有很大信心，期待破解的玩家可以继续观望，烧录卡新闻站也将对主机的破解情况进行跟踪报道，玩家可以继续关注。



▲NDS的卡带存档读取工具可以用在3DS卡带上破解存档。

Supercard DSONEi/Mini

厂商：Supercard 网址：chn.supercard.cn

Supercard DSONEi/Mini固件升级支持3DS主机

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11

Supercard小组在3月29日对Supercard DSONEi/Mini烧录卡进行了新的固件升级。此次升级主要是让这部分卡带支持3DS主机下的NDS模式。需要注意的是卡带升级前要确认卡带的语言版本，光盘中附增的为中文版卡带升级包，但使用英文卡带的玩家请不要使用。卡带的升级办法比较简单，直接将光盘中的固件压缩包解压然后拷贝到microSD卡上即可，然后使用Supercard DSONEi的专用Usb升级工具即可。使用升级工具的好处是不必担心固件刷写失败，可以多次反复升级。如果你是Supercard DSONEi Mini的用户，则直接使用主机在烧录卡的界面下选择固件运行来进行升级。

·如何使用USB外置智能升级套件升级?

请下载最新内核文件解压后拷贝到闪存根目录下。再将DSONEi及TF卡一起插入升级套件，然后插入电脑USB接口，无需任何软件，自动升级，过程需要8分钟。灯闪表示正在升级，绿灯表示升级成功，红灯表示升级失败，如果失败请重复上述步骤。

·如出现升级失败的情况，请按照正确操作步骤重复进行。可能导致升级失败的原因：

1.你下载的升级文件版本（中/英版本）与你所用的卡不符，请检查你下载的升级文件是否和你使用的烧录卡对应；

2.没有将升级文件放入TF卡根目录，升级过程中识别不到升级文件，导致升级失败；

3.USB接口供电不足可能导致升级失败，请选择供电稳定的USB接口；

4.USB升级器或烧录卡损坏。



※本栏目相关软件收录于《口袋光环》156辑内的“实用软件/PSP”目录中。

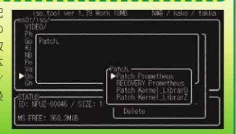
一年一度的E3游戏大展即将揭幕。据传，索尼将在本届E3上有众多大动作，包括公布NGP的正式名称、售价、具体发售日期等基本信息，还将公布大批游戏。虽然日本因为地震和海啸给国民带来众多烦恼，经济也有受到了影响。但NGP毕竟是全球发售的机器，所以索尼丝毫不敢懈怠，自然要好好准备，为预计年末发售的NGP好好造造声势。下面一起来看看本辑的新软件吧。

文 C.H.1.

软件新闻

ISO工具 ISO Tool更新1.972

ISO Tool已经成为众多PSP玩家的必备工具。配合普罗米修斯补丁，用户可以摆脱电脑的束缚，给ISO文件打包，很是方便。在4月9日和11日，ISO Tool放出了V1.972以及V1.972 CFW专用版两个新版。新版本能启动OFW内部处理，对type6进行解密；fake_np/iso2eboot能实现相同的功能；取消auto_cfw/cfw切换功能；修正了任务完成时崩溃的错误。



双版本齐发 620PRO-B4、635PRO-B4发布

由国人制作的PSP用固件635PRO-B4、620PRO-B4于4月上旬正式发布。新版固件去掉了普通模式；修复了CSO游戏读取错误；解决了PS1说明书ID检查的问题；解决了导入ISO的视听限制级别的问题；调整调出恢复模式菜单的方式；使用大内存时禁用PSP-Go的暂停游戏功能；加入了检查version.txt完整性；增加了欺骗版本后在网卡MAC地址处显示的问题；添加了Inferno ISO驱动。新版还加入了支持6.20系统的固化补丁。



PRO系列固件支持全型号的PSP，包括PSPGO也能刷入，并能解锁52MB内存，提升游戏运行速度，对游戏的兼容性也很棒。正因为如此优良，所以PRO系列固件才吸引了众多用户，期待能一直开发下去。

官方系统照样用 gpSP-J、xReader签名版放出

自制软件也能在官方系统下运行？对，没错！即使你的PSP没有刷自制系统，使用的是官方系统，也能运行部分自制软件。秘密就在于软件是否添加了官方签名。当前，已经有GBA模拟器gpSP-J以及电子书阅读软件xReader的签名版放出，里面添加了索尼认证的签名代码。无论你的PSP有没有刷自制系统，都能运行哦。



随时听音乐 MP3PlayerPlugin新版放出

PSP虽然具备了音乐播放功能，却不支持多任务处理。而使用MP3PlayerPlugin这款插件，可以实现音乐的后台播放，你在用PSP做任何事情的时候，都不会打断悠扬的音乐。MP3PlayerPlugin在4月上旬放出V1.4、V1.5两个版本，新版改善了操作：加入了音乐跳转功能；增加了混合模式；修复了偶尔导致程序崩溃的错误。用户还能通过组合按键直接控制音乐播放，方法是同时按住L、R键再按其他键，按方向键的上、下能调节音量大小，方向键的左、右则能切换歌曲，按□键暂停。



加入新要素 《MindCraft》V2版公开

经常上网的朋友大概知道《MindCraft》这个游戏吧？《MindCraft》是一款规则简单的网页游戏，打开浏览器就能玩，不需要安装客户端。而且游戏的规则很简单，玩家只需要建设和破坏建筑物即可。如今，《MindCraft》也被搬到了PSP上来，并由原来的3D版改成了更2D版，但风味犹存。《MindCraft》在4月1日放出V2版，新版加入了功能系统；增加了水、梯子；改善了洞穴。



添加新图形 《Minesweeper for PSP》新版发布

《扫雷》是经典而且耐玩的游戏，《Minesweeper for PSP》则是PSP上的《扫雷》游戏衍生版。《Minesweeper for PSP》的规则与《扫雷》相同，用数字来表示周围地雷的数量。游戏在4月8日和10日发布了revision 84、revision 85两个新版，添加了新图形并加入了单人游戏模式。游戏时能播放自己喜欢的音乐，只要将MP3文件放到记忆棒MUSIC文件夹下即可。





距离5月黄金周还有一段时间，正是游戏机卖场报价较低的时期，假如玩家有意购买新机，那现在绝对是最佳时期，但注意不要被商家乱忽悠哦，现在就来看看近期的各地市场概况吧。



四月下旬广州电玩卖场普偏价格继续下探，大商家的抛货和源源不断的库存补充终于把价格压到了历史的谷底。尤其是小P的基础色系列，又再一次回到了“双1”的灰色价格区。彩色系卖到了原本基础色系的报价区。那边厢索尼欧洲公司紧随着美国公司的脚步，下调了欧版小P的零售价。在“大盘看跌”的影响下，连任系3DS也下探到了二千大关，破二指日可待。

终于等到了淡季的尾声，令商家期待的年后第一个旺季，五一黄金周即将到来。但之前的库存压力和上游批发商不断低价大批量抛货，导致下跌的价格体系再一次受冲击而崩溃。而小P市场的饱和程度远超商家们的预料，所以出现了现在这个历史上本该上调价格的时刻，却要为找承托力接盘而不断调价的尴尬局面。其中基础色里的黑色、白色和银色分别报1160元、1180元和1170元。彩色系里跌幅最厉害的紫色在原来大跌的基础上再次下跌80元报1255元，紧随其后的红色下跌幅度也在50元，同样报1255元。同为受欢迎四色里的蓝色、粉红，报1270元。次之的黄色、绿色报1260元。同为小P家族，处于销售二线的PSP go也小批量到货，价格在1410至1430元左右徘徊。值得玩家朋友们注意的是，在目前的这个市场境况下，为了保持利润。部分商家又开始动起了歪脑筋，把基础色系尤其是黑色换彩壳充彩色系赚取差价的换壳机最近又重新浮现在大家的视线里。具体鉴别方法笔者以前罗列过，在这里就不阐述了。最近又购机意向的朋友多留个心眼多比较。除了换壳机外，捆绑销售套餐其中所含的忽悠成分也在增加，一时三刻拿不定主意的玩家朋友建议直接购买裸机，心中记着一点，商家不做赔本买卖，羊毛出在羊身上。

对于小P的价格走向，笔者分析如下：由于这次上游批发商的出货量实在巨大，光靠本地市场零售一时三刻很难消化掉如此庞大的数量，惟一能指望的就是本月末一周的外地批发单。据笔者观察和某小工透露，由于现在价格维持在谷底加上要为黄金周备货。部分外地商家的下单时间提前了，并且量也有一至两倍的增加。所以价格拐点的关键在于月末的最后一周，如果库存能及时清空在八成以上。那借黄金周的东风价格可以上调一次，而华南区的价格变动则会进一步影响全国的价格走向。

说完小P行情来说说任系掌机行情，在大盘利空下跌的大环境下加上货源的不断补充。3DS的价格走向也是一路下探。在笔者完稿当日，日版蓝色价格已跌破两千大关，报1999元。连一向走势平稳的NDSi也有小幅度下跌，黑白两基础色报1230元。彩色系冰蓝报1245元、深蓝报1280元、粉红报1275元。行货iDSi黑、白两基础色报1240元，粉红、冰蓝报1310元。考虑到保修服务，有购机意向的朋友还是请选择行货吧。



每年的四月游戏机市场生意都偏淡，今年也不例外，而且今年情况比较特殊，NDS即将被淘汰、PSP又到了末期、3DS又没破解、PSP2又还没发售……真是个惨淡淡青黄不接的季节啊。

现在在国内人气最旺的依然是PSP，毕竟强大的多媒体功能成熟的破解以及索尼这响亮的

牌子，还是能吸引到不少消费者前来购买。现在PSP的价格已经降到了一个非常划算的价格，16G全套配置基本稳定在1500左右，非常适合入手。这几天不知道为何，批发价有点小涨，可能还是受日本大灾难或者新机器原生系统有更新的影响吧。还在等“完美破解”的朋友们不要再等了，目前6.20的可关机其实原理为开机自动加载刷机程序，和6.35的手动刷机区别也就只有几秒钟，不要再纠结了。

NDSL和NDSi依然是悲剧，因为没有停产所以价格不可能降得太低，总觉得花1000块左右买上个世代的主机不太划算，所以很多想玩DS游戏的玩家都选择了买便宜的二手机来体验，新机倒是基本没有什么人买了。

日版N3DS受到美版的强烈冲击大幅降价，很多批发商选择了抬高美版批发价，降低日版价格的方式来抛售日版主机。目前美版批发价1900多，而日版反而在1850左右。不过之前买了日版主机的玩家们还是有好消息的，据说《生化危机启示录》不延期，而且《塞尔达》也决定6月发售，大家好好期待吧。

配件方面没有变化，记忆棒还没有降价（顺带一提，存储芯片涨价了，连硬盘都涨了），16G批发价稳定在150左右。烧录卡里DSTWO依然是卖得最好的，不过我个人还是建议至少等5月更新以后再考虑烧录卡吧，也不急这么一时半会了。



3DS美版的发售和日版的几乎“值崩”（主要就我国市场而言），让最近商家们看着自己手中的3DS里外不顺眼，任天堂的主机在商家心中从来没有这样憋屈过。很多玩家看到美版的价格后都开始去店里询问美版的价格，但实际上完全没有这个必要，在批发渠道上面来看日版的3DS已经降到了1800元，美版的价格也不过如此，之所以市场上面整体价格没有降低，美版难觅踪影，主要还是3DS销售实在缓慢，最夸张的是有些商家自己也被之前的“地震缺货说”迷糊了，还留有一些2200多元的机器，虽然已经有了破釜沉舟赔本卖的觉悟，但是玩家面对枯竭的软件阵容和不破解不买的信念，依然是让3DS的店面报价在2000元左右。这里只是想提醒一些“趁便宜先买了省的破解再涨价”的玩家，完全没有这个必要，如果说苹果的火爆为游戏市场带来了什么正面意义的话，那就是所有的游戏机都不会涨价了，贵了人家就买苹果，别拿涨价吓唬人。不得不说的一点是，我国的年轻玩家更多向往追求“生活品味”的苹果阵营，PSP带动起来的游戏热潮似乎就这样渐渐冷却了。

说到PSP，依然是便宜。尤其是在这样的淡季，1300元～1400元就能买到8G或16G的主机套装，注意粉色早就已经没货了，而红色，蓝色也越来越少。倒是因为美版PSP降价的缘故，有一版墨绿色主机是《潜龙谍影 和平行者》的同捆版，商家们去掉了其中的游戏UMD和电影盘《2012》，售价变成了1250元，应该说看在包装盒子上斯内克的份上还是值得的，有兴趣的玩家在买机时可以留意。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD (16G)	MSD (8G)
广州	君慧娱乐	1440	1160	840	1230	1240	1320	2000	255	150
北京	绿洲电玩	1350	1150	750	1130	1100	1350	2000	180	120
上海	易玩客栈	1180	1230	900	1120	1120	–	2050	200	–
浙江杭州	江城博晶电玩	1400	1300	750	1100	1360	1360	2100	140	100
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1050	1100	600	1100	1150	1200	1900	120	90
安徽合肥	大拇指电玩	1250	1170	600	900	900	1200	2120	150	90
四川成都	新亚电玩	1350	1250	900	1100	1100	1250	2000	200	150
福建厦门	玩高数码电玩	1250	1150	800	900	1000	1300	1950	200	150
江苏苏州	哇靠电玩	1180	1180	840	1050	1090	1280	1980	180	100
山西太原	逸豪电玩	1350	1250	880	1080	1080	1150	2100	160	110

硬件短消息

栏目主持:酷洛洛

文 就爱360

记得3DS发售前，众多烧录卡厂商都磨拳擦掌，打算以百米冲刺的速度推出3DS烧录卡。但任天堂的功力很深，虽然3DS同样能兼容NDS卡带，却使用了不同的加密方式。日版3DS发售一个半月了，破解并没有大的进展。惟一有进展的是在存档上，借助《山脊赛车3D》的存档漏洞，3DS的存档机制已被破解，用户可以通过软件将正版卡带的存档导出。但这仅仅是存档，与运行破解游戏没有大的联系。3DS破解，路真的好长。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

3DS 20合一配件套装

品名：3DS Double Deca 20 in 1 Bundle Kit
种类：套装
出品：Hyperkin
对应机种：3DS
官方价格：18.99美元

套装产品一向很实惠，这款套装售价不到19美元，却包含了多达20个不同种类的配件。套装中有水晶保护壳、触控笔、屏幕保护膜、腕带、耳机等常用配件，还配备了屏幕清洁布、USB充电线等，将你的3DS全副武装起来。

便携充电器

品名：Universal Gadget Wrist Charger
种类：电源
出品：Think geek
对应机种：3DS/NDS/PSP
官方价格：未明

这个类似手表的东东其实是充电器。将充电器做成手表的样式很有创意，实用性也颇强。用户可以直接将充电器戴在手腕上，方便携带。产品的侧面有电源接口，可以直接为NDS、PSP、3DS以及iPhone等众多设备充电。腕带上有LED指示灯，告诉你电量还有多少。不过产品无法内置大容量的蓄电池，无法提供长时间电力续航。





3DS扩展充电底座

品名：PowerPlay battery extender for 3DS
种类：充电器
出品：Newbie Gaming
对应机种：3DS
官方价格：39.99美元





上面介绍的便携式充电器只是应急用的，如果想长时间玩游戏的话，还是选择这款扩展充电底座吧。产品专为3DS设计，能很好地配合3DS的底面。产品内置了高达2600毫安的蓄电池，可以为3DS提供持久电力。不过装上去后，3DS就变得很沉了哦。



3DS收纳包

品名：ニンテンドー 3DS ケース
种类：收纳包
出品：Suono
对应机种：3DS
官方价格：3980日元



如果你崇尚简洁，那这款3DS收纳包一定适合你。包包采用了钱夹式设计，外面没有丝毫的花纹，看起来简洁大方。包包采用了100%纯棉布料，手感很好，并能有效防止3DS被划伤。打开包包后，可以看到内部采用了条纹内衬，仍旧是简洁不花哨的设计。包包有黑色、蓝色、粉红色等多种颜色可选。





3DS旅行包

品名：3DSTraveler Bag
种类：收纳包
出品：Mad Catz
对应机种：3DS
官方价格：19.99美元

春暖花开，正是踏青的好时光，出游的时候不要忘记带上心爱的3DS哦。这款3DS旅行包是专为喜欢旅行的朋友准备的。包包空间很大，内部分为三个隔断，能分别放入3DS主机、电源以及其他配件。包包还充分利用了上部空间，采用折叠式设计，可以放入多达21张游戏卡带以及2支触控笔。







3DS铝制保护壳

品名：3DS Aluminum Shell plus Stylus Pens Kit
种类：保护壳
出品：Hyperkin
对应机种：3DSL
官方价格：5.50美元

保护壳是当下流行的配件，如果你新购买了3DS，但不喜欢塑料保护壳，那可以看看这款产品。产品采用了铝作为材质，有着很棒的金属质感，给人高档的感觉。产品能够有效保护3DS不被伤害，同时质地很轻，不会过多增加负重。包装中还附赠了两支触控笔，都是伸缩式的哦。产品目前在亚马逊网站上搞促销，原价12.99美元，优惠价只要5.5美元，相当划算哦。



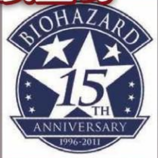
GAME KALEIDOSCOPE

游戏万花筒

胧月
提供

《生化危机》15周年纪念官网开张，周边商品陆续登场

BIOHAZARD
1996-2011 15TH ANNIVERSARY



Capcom于2011年3月22日迎来“《生化危机》系列”15周年，纪念官网同日开张，登载的内容包含制作人小林裕幸的问候词、纪念商品情报以及3DS版《生化危机 佣兵 3D》的网页。作为纪念商品公布的有名为“生化危机 声音历代记2”的六枚组CD，收录了从2007年发售的《生化危机 安布雷拉历代记》到系列最新作《生化危机 佣兵 3D》共5款游戏的音源，价格为8190日元，折合人民币约650元；而于2005年发售的第一弹“生化危机 声音历代记”也将同时发售。此外，日本东京的丸井公司也将在2011年发售原作中克里斯使用的枪模“武士之刃改”，做工精致，售价自然也是不菲的，高达19800日元，折合人民币约1500元。

除了以上两款新商品，一些高人气的已发售商品也预定重新发售，比如“安布雷拉 注意”和“S.T.A.R.S小组LOGO 前胸款”的各色主题T恤，预定于5月19日发售，售价3990日元（约320人民币）。“S.T.A.R.S小组LOGO 双肩款”和“S.T.A.R.S小组 龙”两款T恤则会在6月16日发售，价格相同。



▶“生化危机 声音历代记2”CD六枚组，黑色的包装极为典雅，囊括的音乐也较新。



◀▲克里斯的手枪“武士之刃改”（Samurai Edge），建议18岁以下的用户不要购买。

■“安布雷拉注意”黑色。

◀“安布雷拉 注意”白色。

■“安布雷拉 注意”灰色。

▶“S.T.A.R.S小组LOGO 前胸款”白色。

▲“S.T.A.R.S小组LOGO 双肩款”海军。

◀“S.T.A.R.S小组LOGO 双肩款”白色。

▲“S.T.A.R.S小组LOGO 前胸款”海军。

◀“S.T.A.R.S小组龙”黑色。

▶“S.T.A.R.S小组龙”白色

酷洛洛 提供

RG 翔翼型强袭高达



4月28日发售

4月28日是中文版《啪嗒嘭3》发售的日子，是《最后的约定物语》发售的日子，也是酷洛洛大爱的模型新品——RG 1/144翔翼型强袭高达（RG 1/144 エ ルストライクガンダム）的发售日子。虽然自称是个UC厨，但当看见这款“空强”的成品图时实在有点欲罢不能，在当年实在很难想象1：144的高达模型也可以做得如此精致。

RG（全称“REAL GRADE”）是Bandai（万代）于2010年推出的新模型系列，该系列追求精密的全身骨架以及细致完美的分色，务求在1/144的小体积下也能呈现出MG级别的素组效果，十分值得收藏。目前BANDAI发售的RG模型包括阿姆罗的元祖高达（RG 1/144 RX-78-2 ガンダム）和夏亚专用扎古（RG 1/144 MS-06S シャア用ザク），若加上这款基拉·大和的空强，RG已经推出到第三款了。该产品预定售价2625日元，现在就来看看官方放出的成品图吧。

■由于附带翔翼组件，看起来也比之前两款RG要有气势。

哥就一个字——帅！UC厨快跪拜在我的脚下。

■1：144也可以做出如此细微的腿部弯曲动作。

■空强的招牌动作。

▶背面一览。


胧月提供

May'n亚洲巡回演唱会
赠票活动开始！



在动画及J-POP领域大为活跃的"银河妖精"May'n将在……举办两场个人演唱会。为了让更多的ACG同好有机会近距离接触这位人气歌姬，UCG和《掌机王SP》将会送出6张免费门票（仅限广州站）回馈读者，机会难得！

突如其来的日本大地震让人非常牵挂，本次演唱会主办方第一时间收到了来自日本的消息，May'n感谢中国FANS们关心日本灾情，称本人以及事务所相关人员一切平安。虽然在日本的演出计划被迫取消，但五月在中国上海、广州站的演唱会将不会受到影响。她感谢中国FANS们对日本地震的关心与援助。

本次赠票活动的参与方式：将本页右下角的抽奖印花剪下，贴至信封背面并寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编 730020），我们会抽取6名幸运读者并以电话方式取得联系并确认。请务必保证提供您的准确电话联系方式，并确认5月15日演出当天可以自行前往广州观看演出。所有赠票将于五月上旬寄出。

活动截止时间：2011年4月31日截止（以邮戳时间为准）

※本活动最终解释权归《掌机王SP》、《游戏机实用技术》以及广州市源子文化传播有限公司所有。

May'n亚洲巡回演唱会

广州站
时间：5月15日 晚上：7：00
地点：广州蓓蕾剧院（东风西路广州市少年宫内）

上海站
时间：5月13日 晚上：8：00
地点：上海商城剧院（上海南京西路1376号）

掌机王SP|抽奖印花

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

在上次的“宅回首”中向大家简要介绍了三次元宅的相关内容，而最近沉迷于AKB48的本人从各种相关活动和演唱会中找到了一个比较有趣的东西，因此本次的“宅回首”就来推广一下这个东西。

WOTA艺

什么是WOTA艺？

所谓WOTA就是日文的ヲタ，原型是モーヲタ（モーニング娘オタク的缩写），是对当年深度沉迷早安少女家族的宅男们的称呼，而WOTA艺自然指的就是这个特殊群体所创造出来的一种特殊的艺术形式。在早安少女后期的演唱会、AKB48如今的大部分演唱会里都可以听到比较整齐的和台上歌手们互动的叫声，这就是所谓的WOTA艺了。



▲ロマンス（后文解释）的动作，不过这位童鞋还是太含蓄了，现场表演时的动作更大！

WOTA艺的表现形式



▲单纯、欢乐、疯狂的阿宅们……

WOTA艺大致可以分为三大表现形式，每种表现形式里又有许多特殊的规则，接下来就为大家简单介绍一下。

首先要介绍的是“口号”，这也算是WOTA艺入门级的表现形式了，是演唱会等现场表演时，台下对台上喊的口号。口号的类型有很多种，既有表达对自己喜欢的偶像的昵称型，也有纯粹为了炒热现场气氛的类型，比较常见的有“Bメロ警报”和“PPPH”。Bメロ警报指的是当歌曲从第一小节转换到第二小节时，场下根据节奏喊出“は～い、は～い、はいはいはいはい”，很多情况下也是PPPH的前奏。在早期的演唱会上，是有固定的人带头发出Bメロ警报的，不过如今已经演化成大家一起喊了，而从实际效果来看，还是大家一起喊更有魄力，现场气氛瞬间就被提升起来了。

接下来要说的是“肢体语言”，这也算是现今不少演唱会上一道亮丽的风景线了。肢体语言的类型非常丰富，各种技术的难度也由浅至深，很多情况下，使用肢体语言的WOTA艺才被称为真正的WOTA艺。比较简单的就是之前提到过的PPPH，意思是在歌曲第二小节的部份，重复先用手打三个拍子（先左胸再右胸），再喊一声“Hyu！”，和NDS版《节奏天国》里猴子拍手那个游戏很像，这个就算是普通观众也能轻松学会并加入其中的一种应援方式，和台上形成了很好的互动。其他诸如将手放在头上一边打拍子一边旋转的“マワリ”、需要根据节拍做出特定动作的“ロマンス”、“8の字”等都是动作幅度较大的表演，很容易误伤身旁的观众，因此一般做这类动作都是在台下或者是看台2楼等一些比较开阔的地方，而且需要很大的勇气才能在身后成千上万人的注视下做出这些动作，算是等级比较高的“肢体语言”了。

最后要说的是“MIX”，这是在歌曲的前奏或间奏的最后一个小节喊出与节奏对应的特定口号，首先由一个人带头大喊“よっしゃ行くぜー！”，之后在每个小节的后半拍依次喊出“tiger”、“fire”、“cyber”、“fiber”、“diver”、“viver”，停顿一个小节后再喊出“JaJa”，喊完之后歌曲就正式开始了。这些词语取自一首来源不详的诗，对应的词语分别是“虎”、“火”、“人造”、“纤维”、“海女”、“振动”、“化纤飞除去”，而除了上述的英文版MIX外，还有日文版、虾夷族语版、德文版、荷兰语版等等。除了这种公认性质的MIX外，也有对应特定的明星或者特定地点使用的MIX，例如石丸电气开幕时用的“石丸まるまる、石丸まるまる、电气のことなら、石丸电气、でっかいわ、でっかいわ、石丸ー”、水树奈奈的专用MIX“1、2、3、4、5、6、奈々”等。许多人整齐地进行MIX时魄力十足，声音几乎可以覆盖全场，而MIX的环节是在正式演唱之前，虽然很吵，但并不会影响到其他观众欣赏歌曲，加上这种形式的WOTA艺很容易炒热现场气氛，在如今不少演唱会的会场里基本都被观众和主办方默许了。

WOTA艺的发展


■这个家伙绝对适合去学WOTA艺！

WOTA艺的历史最早可以追溯到70年代末，当时在一些团体合唱完后，某些人气高的歌手开始独唱后就会有狂热粉丝根据歌曲节奏喊出“L-O-V-Eラブリー〇〇（〇〇为歌手的名字）”，这种声援在当时一度成为了一道亮丽的风景线；到80年代后，出现了身着特定服装，自称“亲卫队”的团体，这是由狂热粉丝自发组成的团体，高人气偶像的演唱会必定能发现他们的身影，除了声援外，他们还会做出一些旁人无法理解的应援动作，这一点在大人气吐槽动画《银魂》里就有相关描写。

由于亲卫队的出现，80年代末期，就已经有类似WOTA艺的行为出现了，不过这个特殊的行为却是在早安少女家族走红之时跟着走红的。90年代末期，一支由少女组成的偶像团体——早安少女组瞬间风靡全日本，各种针对该团队个人的WOTA艺逐渐发展起来，随着熟悉并参与WOTA艺的人数逐渐增多，最终定下了WOTA艺这个和早安少女有着深厚关系的词语作为正式名称。

而如今随着少女组合AKB48的风靡以及网络的发展，WOTA艺被迅速推广，国内甚至已经有自发组织的团队开始在许多小型演唱会上进行相关表演，相信在不久的将来，我们就能在本土的流行或动漫演唱会上看到专业的WOTA艺了。

WOTA艺虽不是新生事物，但也是最近几年才被广泛认识的，希望以上不多的篇幅能让你理解并接受WOTA艺。可能有人会觉得一群死宅在现场乱动乱吼影响了视听，但要知道这是那些单纯的宅男们走出家门的重要一步，这是对于自己喜欢的偶像的一种极致的表现，是来自灵魂深处的舞动和呐喊！

战车浪漫

栏目主持：苍穹

由于个人前一段时间的攻略任务较重，原本应刊载于《掌机王SP》154辑上的“战车浪漫”专栏暂停了一辑，在这里先向关注本栏目的读者表示歉意。本次专栏要回顾的是更名为“Metal Saga”后系列的首款作品——《沙尘之锁》。虽然PS2游戏略有些超出本刊的范围，不过按照前段时间公布的NGP所具有的强大机能，在未来能模拟PS2游戏也未可知？总之让我们期待次世代掌机大战的好戏上演吧！

名虽易、魂犹存
——《重装机兵 沙尘之锁》回顾

之前的专栏中已经提到过，《沙锁》是在Data East宣布倒闭两年后由Success开发并发售的作品，且有宫刚宽所成立的公司Crea-Tech参与制作。虽然被迫更换了标题名称，但游戏中的许多设定都向作为系列原点的初代看齐，本作也算是把“《重装》系列”的精髓完美地传承了下来。《沙锁》还是迄今为止惟一一款发售了海外版的《重装机兵》，19辆战车（自制战车5选1）、40个赏金怪物在数量上都达到了系列之最。

玩家所扮演的主角与初代类似，依旧是一名不谙世事的少年，出于对身为猎人的父亲怀有的憧憬和向往，他并没有答应继承母亲的维修店，而是只身一人踏上了充满未知的冒险之旅。在本作的高自由度下，剧本并没有忽视对角色的刻画和描写。旅途中主角会遇到形形色色的人，随着故事的展开才能了解到他们的种种过去，比如作为邻居的酒店老板杰克竟是曾被誉为“最强枪手”的战士；千金大小姐萝兹对于战车的狂热喜好是源于其曾是猎人的父亲；最终战前遇到的武士村雨与我方战士拉希德之间的恩怨情仇等等。NPC和敌人的身世背景都进行了细致的设定，本作对于配角们的描绘堪称历代最佳！而一直以来主角



▲开篇如果选择第二项答应继承家业的话，就将迎来历代最速通关结局……



▲从本作的斜45°战斗视角，可以依稀看到天祈之作《荒野之眼》的影子。

所遇到的几位黑衣人，其表面目的是探寻大破坏前的科技，实际上则是继承了初代最终BOSS——电脑“诺亚”遗志、妄图毁灭人类的组织。而本作的最终BOSS阿雷克斯，则是诺亚的终端之一。在剧情上与初代的紧密相连，也显示了制作方想让《MS》位列正统的本意。

除了剧情紧密相扣外，《沙锁》在系统方面同样保持了系列的核心主题。由于没有了“Metal Max”标题的束缚，制作方也能更加大胆地放开手脚，给游戏加入了一些新颖的内容。同伴选择设定是首次出现，修理工、战士都可以进行二选一，战斗犬则有4只可供挑选。不同角色的区别并不仅仅在于外貌，独有的特性和特技才是最关键的取舍因素，而不同的同伴也有各自独特的剧情事件，这相比后来推出的《MM3》实在是厚道了不少。敌人所处范围在本作中丰富了许多，除了时常潜入地下的敌人外，还有水下、高空、范围外以及隐身等状态的敌人，玩家需要配备专门的武器或弹药才能有效的命中敌方。个人特技要数新系统中最为出彩的设定，特技分为主动和被动两种，可以在特技仙人处花钱习得，带来效果的同时也会消耗一定的金钱。战斗中紧急维修战车部件的“即席修理”、让敌方强制进入我方射程范围或是机能停止的特技都极具战略意义，而防止敌方逃跑的“退却阻止”更是神风一族的噩梦。战斗方面最大的改动在于变为了非回合制，敌我行动的先后顺序由隐藏的数值“速度”决定，当角色乘坐在战车上时，其速度则与战车的剩余装甲值有关——这一颠覆传统的设定让不少玩家有些难以接受。在以往的作品中，为了确保战车的安全就得补满装甲片，但在本作中沉重的战车可能会导致敌方攻击了两、三轮，我方才能行动一次。这也令大部分玩家选择了0装甲、最大限度强化战车攻击力的“裸奔”战术，务求先手出招、制敌于死地。初次以3D建模呈现的战车让玩家得以360°全方位地欣赏爱车的全貌，除了不同装备对战车外观有所影响外，玩家还能够通过涂装系统给车辆换上独特的“皮肤”。道具合成也是首次引入，本作中无论战车还是人类的极品装备都要依靠素材来进行合成，大量的收集要素也延长了游戏时间。2代的自制战车、LOVE装置、船只、称号系统尽皆保留了下来，本作还加入了多周目的概念，等级上限显示为255（实际更高），在爆机后追加的谜之洞窟内可以与全部40个赏金BOSS展开连续激战，绝对爽快刺激！

虽然本作拥有全3D的场景和人物、车辆建模，但游戏画面在2005年的PS2平台绝对算不上出众，没有大魄力的CG动画、没有华丽的特效渲染、没有全程的语音辅助，《沙锁》的出现显得与同期的主流游戏是那样的格格不入。大量的“无用”道具和数据解析后发现的废弃道具，都昭示了本作在制作过程中的赶工迹象，系统上部分不合理的设定和频繁的读盘也是游戏的致命缺陷。但就是这样一款略显“简陋”的游戏，唤醒了众多玩家的美好回忆，也正是制作人们在原公司倒闭后仍旧不离不弃，才让“《重装机兵》系列”度过了最为艰难的黑暗岁月，终得涅槃重生！


▲拥有强大实力的女战士·红狼，其外号与初代中的红狼完全一致——“赤色恶魔”



游戏美图秀

4月上旬依旧处于游戏匮乏期，不过在某人的诱惑下，跳了《BB》这个坑，练了练松鼠，感觉还不错，连段基本都会了，目前正在努力活用于实战中。这辑的美图秀就奉上该系列的相关美图，喜欢格斗游戏可以尝试一下本作，很有意思的哟！

栏目主持：阿鲁

酷洛洛：白金这小萝莉对空太疲软了，压不得。

白菜：白金妹子的AH明显就是奈叶的Divine Buster。

阿鲁：这绝必是死宅向角色！


阿鲁：果然还是松鼠最高啊！一看到那毛茸茸的大尾巴，我就被彻底征服了！
白菜：松鼠可是S级角色，练好了很强的。
酷洛洛：蓄力什么的完全不会用……
阿鲁：果然哪里都离不开我最爱的《幸运星》啊！
酷洛洛：我猜不到左二的到底是谁……
白菜：形象分配微妙得非常到位，从左到右依次是天然、卖萌、辛苦老实人、老师。

栏目主持：白菜

《魔法少女小圆》的停播也许是受地震影响？但就连工作室完全损坏的《魔法禁书目录》也能顺利完成第二季的内容，实在难以想象大制作的《小圆》会因此而停播。难道真是BPO的投诉起到了效果？

地震是近期内日本相关的头等大事。几乎一时间所有的焦点都聚集在此，就连这位在中国同样名声轰动的导演，也对地震相关的新闻认真提出了自己的看法。

轻松日语教室

文 AKIHA

北野武激怒！“你这混蛋是宝家么！”

既是艺人又是电影监督，执导了电影《大逃杀》、《座头市》的北野武在国内应该也有一定的知名度吧。最近这位老师在日本TBS的新闻节目中，对地震之后闯空门行窃的低素质国民以及穿着作业服视察超市的国会议员表示了强烈的愤慨。

北野武是日本TBS新闻节目“情报7days新闻评论”的固定嘉宾。平日在节目的开头，北野武会与该节目的主持人一起对一周内发生的新闻进行略带搞笑的评论。然而在2011年3月19日这天，这位老师却一反常态。首先他对大地震后，无人的便利店中发生的盗窃事件发表了尖锐的批判：“日本人何时成为了如此愚蠢而吝啬的人种？扒着尸体闯着空门，像这种人就应该一枪嘣掉！”

接下来老师又将矛头指向了某位政治家。“最可笑的是国会议员穿着作业服站在超市里，有啥用？有本事去现场啊。谁也不去现场，跑到



▲地震后视察超市的国会议员。

便利店里检查存货是否充足有啥用？大家早就知道存货不足了。还穿得有模有样的，你这混蛋是宝家么！”（注：宝家是指日本的宝家歌剧团，团员全部为女性，时常以靓丽男装登场。这里讽刺该女性政治家的样子像是在演戏。）虽然他没有点出该政治家的姓名，但网上一致推断北野武所批判的正是17日身穿作业服，在超市视察的莲舫女士。

>なんであんなバカが国会议员やってるんだ？（nan de an na ba ka ga ko kkai gi in ya tte run da？）

译文：为什么那货也能当国会议员？

>全面的に同意するわ。マジで苛つくよな、现场に行くわけでもないのにあの恰好なんなんだよ。（zen men te ki ni do–i su ru wa。ma ji de i ra tsu ku yo na、gen ba ni i ku wa ke de mo nai no ni a no ka kko–nan nan da yo。）

译文：全面赞同。真让人不爽，又不是要去受灾现场，穿那身是算啥。

>めっちゃ绮丽な作业着。（me ttya ki rei na sa gyo–gi。）

译文：这作业服真够干净的。

>これいったときのたけしは、いつもの含み笑いもしてなかったね。珍しく怒りの感情丸出しだと思った。（ko re i tta to ki no ta ke si wa、i tsu mo no fu ku mo wa ra i mo si te na

ka tta ne。me zu ra si ku i ka ri no kan jyo—ma ru da si da to o mo tta。)

译文：北野武说这话的时候，没有像平时那样抿嘴笑呢，很罕见地彻底发怒了。

>この地震の件にはかなり本気だったな。ちょっとこわかった。(ko no ji sin no ken ni wa ka na ri hon ki da tta na。tyo tto ko wa ka tta。)

译文：(北野武)对地震相关的事件是很认真的呢。有点可怕。

>数年前まったく逆を言われて作业服になったんじゃなかったのか。灾害现场でテレビ映りを気にしてスーツ着てメットも被らず视察して、怒られた政治家居たよな(笑)。どっちにしろ叩かれるんだろ。(su nen ma e ma tta ku gya ku wo i wa re te sa gyo—fu ku ni na ttan jya na ka tta no ka。sai gai gen ba de te re bi u tsu ri wo ki ni si te su—tsu ki te me tto mo ka bu ra zu si sa tsu si te、o ko ra re ta sei ji ka i ta yo na wa ra u。do qqi ni si ro ta ta ka re run da ro。)

译文：几年前不就是因为被批判了才换成作业服的吗。有个政治家在受灾现场因为在意电视台的镜头，所以穿着正装，连安全帽也不带就去视察，结果被狠骂了一通(笑)。不管怎样做都会被骂是吧。

>それはお前が书いてる通り"灾害现场だから"だろ？これで良いか？(so re wa o ma e ga ka i te ru to o ri "sai gai gen ba da ka ra" da ro？ko re de i i ka？)

译文：那正如你所写的是"因为是受灾现场"好不好？这样你明白了？

>作业服より、コンビニ视察の方が悪质だな。ゾロゾロとSP引き连れて。(s gyo—fu ku yo ri、kon bi ni si sa tsu no ho—ga a ku si tsu da na。zo ro zo ro SP hi ki tsu re te。)

译文：比起穿作业服，视察便利店才恶质吧。还带着一大堆保镖。

>视察しないとコンビニの状况もわからないって、そんなわけねえだろ。(si sa tsu si nai to kon bi ni no jyo—kyo—mo wa ka ra nai tte、son na wa ke na—da ro。)

译文：总不见得不视察就不知道便利店的状况吧。

对于闯空门的行径，所有网民都无一例外表示强烈谴责。但是在有关莲舫女士身穿作业服视察超市这一点上却出现了分歧。大多数网民认为莲舫女士是在"做戏"，在镜头前故意打扮成这样，却反过来引发了民愤。但也有部分网民认为，即使是在安全的地区，身穿作业服也是为了能迅速对应各种可能发生的紧急状况，并给灾区民众带来一体感。不管怎么说，北野武老师的愤怒不会无缘无故产生，比起视察超市，身居国会议员这一职务的人应该还有更重要的事可以做。希望他们能够做些实事，让日本人民能够早日走出灾难，重建家园。

游戏译名乱弹

原名：エビコレ+アマガミ
译名：圣诞之吻 收藏版

呵呵，这次笔者选择的游戏应该会让不少玩家感到纳闷。因为从日文原名上是100%翻不出这个译名的。这款于2011年3月31日刚刚发售于PSP平台的游戏原名中，エビコレ要分成两部分来看，即是エビ与コレ。大家从封面的右下角应该可以看到，该游戏的制作公司就是"eb！"，"eb！"这个词用日文假名写出来就是エビ了。而コレ则是コレクション的简写，亦即英文的collection，收藏之意。エビコレ+是这个公司的作品常用的一种代号，是指"将大家寄以厚望的作品改良、强化后以更加低廉的价格再次出售。"也就是所谓的廉价强化版。所以翻译成强化版、收藏版、廉价版、Best版、夏亚专用版什么的都是可以的。

而アマガミ又是如何变成"圣诞之吻"的呢？游戏的内容是要在圣诞节前的一个月中，与其中一名女主角发展成恋人关系。"为了在圣诞节得到心爱的她献上的热吻，所以要在一个月内拼死拼活努力。"就是这个游戏内玩家要做的事。从内容与目的来看，就直接意译成"圣诞之吻"了吧。但这却不是"アマガミ"真正的意义。笔者认为アマガミ同样要拆成アマ与ガミ两部分来看：アマ是指"アマイ=甘い"，就是甜蜜；而ガミ则是"カミ=かみ=噛み"变化而来的，是指"咬"这个动作。把两个词连起来一看，就是"甜蜜地一咬"。虽然这还不能作为最终译名使用，但你是否已经感受到这种绝妙的意境了呢？



栏目主持：苍穹

本辑主题 水浒



继新版《三国》、《红楼》播出之后，新版《水浒》也在前一段时间热映，个人虽然无暇抽身关注，但是几个朋友经常是在群里边看边聊、笑声连连。《水浒传》作为我国的四大名著之一，生动地刻画了众梁山好汉的英雄形象，书中所描绘的经典故事，如景阳冈武松打虎、鲁提辖倒拔垂杨柳、林冲雪夜上梁山等，皆广为人所知。虽然以《水浒》为题材的游戏数量不多，但都比较典型，本辑经典主题乐园就来回顾一下相关的游戏吧！

◀在笔者的学生时代，某即食面中附赠的水浒人物卡曾风行一时。

水浒神兽

原机种：GBC　模拟器：DSBoy/MasterBoy　适用机种：NDS/PSP

游戏类型	RPG
游戏年份	2001

从GB时代一路走来的掌机玩家对《水浒神兽》这个名字想必不会太陌生，这款由台湾广誉科技制作的游戏虽然大量借鉴了“《口袋妖怪》系列”的设定，不过由于其是完全中文的作品，在那个低劣汉化版横行的时代弥足珍贵，再加上剧情改编自大众喜闻乐见的水浒故事，在国内还是具有相当的影响力的。

剧情以天界的两名童子——辰虎、严龙下凡救世展开，原作中一百零八将的外号，如扑天雕、赤发鬼、锦豹子等都变成了神兽的名字，而这一百零八种神兽的外形设计也颇有创意。利用符咒类道具可以把野生的神兽收入麾下，随着等级的提高，神兽们的特技会逐渐增加，使用卷轴类道具也能习得新特技。水、火、地、风、雷等属性间有相互克制的效果，给神兽装备剧情道具“魔导器”可以获得诸如游泳、碎石的特殊能力，进而发展剧情。游戏中还设有迷你游戏以及诸多隐藏要素，虽然模仿痕迹较重但还是受到了玩家的肯定。由于游戏的大热，本作后来还被山寨大厂——南晶科技搬到了FC上，没错，就是那个制作了FC版《FF Ⅶ》令国外都为之震惊的南晶……

▲跟主角敏民……不对，是严龙，还有一百种以上的神兽们一起踏上征途吧！

特别推荐

水浒传 天命之誓

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型 SLG
游戏年份 1990

战略类作品《天命之誓》出自于偏好历史题材的光荣公司，在FC上虽然不及《三国志》、《霸王的大陆》那般大红大紫，却也有着相当的人气。

玩家需要选择梁山好汉作为领袖，在各地招贤纳士、治理内政、扩充军备。角色的基本能力中，腕力、技术、智力会随着经验的累积而逐渐提高，而忠义、仁爱、勇气则是区分角色特性的重要标志，这也是本作有别于《三国志》的一大特点。一年四季的气候对战争模式也有较大的影响，比如阴天较多的春季容易使用妖术，雨水较多的夏季火计不易成功等。游戏的目的并非统一天下，而是要在扩张势力的同时提升人气值，当人气累积到250以上时，当朝皇帝宋徽宗就会下令命玩家攻打高俅所在的开封府，以剿灭奸臣、匡扶朝廷。否则迁延日久的话，公元1127年时游戏便会以金国入侵的结局收场。



▲除了梁山的众英雄好汉外，《水浒传》中著名的女性角色也会登场。

水浒传



原机种：MD | 模拟器：PicodriveDs/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型 S·RPG
游戏年份 1996



▲"吴用智取生辰纲"这段经典故事在游戏中得到了很好地重现。

经历过MD时代的玩家相信大都见过"川普科技"这个名字，这家台湾的游戏公司在MD上发行了众多中文游戏，对于不擅长日语的玩家可谓是久旱甘露。而这款以水浒为主题的同名游戏虽然没有让一百零八将悉数登场，但还是成功塑造出了主要角色的经典形象。游戏的剧本并没有严格遵照原著的发展，而是基于小说进行了大幅度地修改，故事则围绕三块"玲珑古玉"和几位奸臣谋朝篡位的阴谋展开。

系统方面，每名角色除了基本能力和造型的差异外，在职业方面也有所不同，比如有驾驭风筝快速移动的"驾鸢人"、手持书卷使用计谋作战的"策士"、惟一能用刀伤药典补血的"郎中"等等。当角色升级到固定的等级后还会自动转职，进而升成高级职业，职业间也有一定的克制关系。游戏的整体难度不高，闲暇时回顾一下还是别有风味的。

水浒演武



原机种：ARC | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

游戏类型 FTG
游戏年份 1995

本作由以"《重装机兵》系列"而广为国内玩家所熟知的Data East公司制作，史进、林冲、扈三娘等十余名水浒英雄齐聚一堂、展开较量。游戏中的场景极具中国古典风格，且有自动缩放功能。

本作采用常见的6键位格斗系统，即拳脚攻击都有轻、中、重之分，必杀技的效果也会因按键不同而异。各位好汉皆手持武器，除了常见的刀枪棍棒外，还有阮小二控制的水流、以及公孙胜所操控的神灵这样的个性"武器"。画面下方的是武器耐久槽，一旦清空武器就会自动掉落，在耐久槽恢复前角色只能徒手作战。不过本作并不像"《侍魂》系列"那样失去武器就会陷入较为不利的局面，相反玩家还可以用重拳+重脚主动投出武器，击晕对手后再施放空手奥义。另外玩家还能同时按中拳+中脚假装晕厥来诱使对方进攻，非常有趣。

▶游戏中场景的刻画非常到位，图为高挂「替天行道」牌匾的忠义堂。



日语中有个词叫“历女”，是喜欢历史或者说精通历史的女性简称。最初用来指受到游戏、动漫影响因而沉迷历史的有点宅的女生，现在随着历史题材在各个领域的活跃，越来越多的女性加入到了历女的行列，这个词所包含的范围也越来越广。上一次专栏里为大家介绍的“乙女GAME OF THE YEAR 2010”排行榜中，人气游戏榜单前10位里有四款是历史类题材游戏，其中三款都是以幕末为背景的，而同样以幕末为背景的《遥远的时空中5》也登上了当时最受期待榜榜首。到底幕末有什么样的魅力能吸引众游戏制作商不断探索，同时也网罗那么多的支持者呢？


▲《遥远的时空中5》使用手枪的坂本龙马。

幕末一直以来没有一个严密的定义，如文字所示是指日本幕府统治末期的历史，一般被认为从1853年7月8日黑船来航事件开始，到1867年大政奉还或1871年废藩置县德川幕府失去在日本的统治地位为止。这一时期日本幕藩体制逐渐衰落正走向死亡，被迫打开国门，使得原本动荡的国内局势更加不安，同时被卷入世界资本主义市场经济和殖民主义中。国内矛盾复杂，社会动荡不安，可谓乱世，但正所谓乱世出英雄，这一时期留下了许多历史人物的大名：大名鼎鼎的新选组※1成员近藤 勇、土方岁三、冲田总司等；攘夷志士桂小五郎（不是假发）※2、高杉晋作、坂本龙马；战死会津的悲壮勇士白虎队19少年……这些活在乱世的悲壮英雄们背后究竟有什么不为人知的故事？若自己也在乱世中又会作出怎样的选择？多愁善感的女孩子们难免会对幕末充满憧憬，于是一个个以幕末为背景的乙女GAME也就应运而生。


◀目睹黑船事件而改变命运的坂本龙马。

黑船来航：1853年之前日本处于闭关锁国的状态，但此时西方国家迎来产业革命，迫切需要原料、对外输出工业产品的市场，因此在亚洲各地进行殖民地战争。作为工业革命的后起之秀，美国迫切地需要分一杯羹，所以此时选择日本作为跳板，1853年7月8日美国派四艘军舰到江户湾口，以武力威胁幕府开国。军舰是黑色的近代铁舰，给当时生产力比较落后的日本带来很大冲击，史称黑船来航（又称黑船事件）。这一事件结束了日本闭关锁国的状况，幕藩体制开始崩坏，各势力纷纷登上历史舞台，成为幕府灭亡的导火索。

※1：新选组：日本史料中也有很多记作“新撰组”，局长近藤勇自己两个名字都有使用过。

※2：《银魂》中恶搞，“桂”的发音和假发相似，每次都被银时念错。



▲薄樱意为如樱花般绚烂而又转瞬即逝，寓指新选组的命运。

提到幕末，自然少不了以生产美少年（误）而著称的新选组——活跃于江户末期，在京都为了镇压反幕府势力而从事警察活动的治安部队，作为旧幕府的代表参加了最后的戊辰战争，也终结于戊辰战争。他们被世人称作“壬生狼”这个有点可怕的名字，但实际上他们最初诞生的契机是保护京都地区的安稳，逮捕当时过激的尊王攘夷派。以他们为主角的小说、电影、动漫数不胜数，乙女GAME中自然少不了他们的身影。近年来大红大紫的“《薄樱鬼》系列”就是以新选组的真正历史为蓝本，添加“鬼族”、“罗刹”等虚拟内容，将本就悲壮的新选组故事推上了凄美的巅峰。

“《薄樱鬼》系列”同时也被改编成动画搬上屏幕，一时引起了幕末历史类型的大热，以幕末为题材的《幕末志士的恋爱故事》更是作为惟一一款手机游戏登上去年最受欢迎游戏的榜单。一向擅长历史题材的光荣自然不会放过这个机会，但是令人没想到的是光荣将以和风著称的“《遥远的时空中》系列”最新作《遥远的时空中5》的历史背景放到了幕末。传承“《遥远的时空中》系列”中“神子”、“八叶”的设定（虽然一周目很难看出“八叶”的存在），将四兽、怨灵等原本看上去和幕末风马牛不相及的东西合理地和这段历史结合到一起，拿到去年最受期待游戏榜冠军，日本某权威杂志也给出了33分的高分。



▲《遥远的时空中5》幕末的神子与八叶。



▲ 图中出现坂本龙马、高山晋作、冲天总司等。

其实幕末题材并不是最近才出现，早在2004年D3 Publisher就曾在PS2平台上制作过《幕末恋华 新撰组》，这款游戏在2008年移植到DS平台也取得了不错的成绩。

幕末还活跃着另外的一群人，他们正是推动幕府瓦解、站在新选组对立面的维新志士。坂本龙马正是其中之一，受黑船事件的影响他毅然脱离土佐藩，走上明治维新的道路。光荣公司制作的“《维新之岚》系列”最新作《维新之岚 疾风龙马传》里详细描写了坂本龙马的一生，本作保留了“《维新之岚》系列”独特的说服系统，多分支结局，有的结局甚至是和历史完全相反的，同时贴心地收录了众多游戏中出现的事件旧址的照片资料等等，虽然不能算上传统的乙女GAME，但却是身为历女不可不玩的一款佳作。前文提到的“《幕末恋华》系列”也在2010年末于PSP平台上推出了外传性质续作《幕末恋华 龙马外传》，从一个不同的角度解读坂本龙马的一生。



日本幕末历史十分复杂且意义深远，想要在两页纸内完全说清楚是不可能的。那些发生在幕末的故事总能留给人们无限的遐想，化作故事的主角和这些传奇人物谱写恋爱的篇章，这正是历史题材乙女GAME可以给你的体验。最后借用《幕末恋华 龙马外传》的一句宣传语：“用你的恋爱去推动历史吧！”



如果爱，请深爱

一转眼，3DS发售已经快两个月了，对于宅男来说，3DS上的《深爱》新作何时出相信是他们最关心的消息，积德同学肯定也是早就迫不及待了吧！不知道内田大叔今年夏天能不能和之前两年一样带给玩家惊喜呢？

文 JIDE

栏目主持：阿鲁

简短的旅途

只有一周的春假，相对暑假来说是微不足道的；但对学生而言，他们则可以在那几天好好地轻松一下，又或是到周边的地区转转。相川并不是个十分热衷旅游的人，他认为那些户外活动有些多余，现在网络那么发达，要看所谓的风景，随便上个网，搜索下就可以看到图片了，何必受那个累，跑到那么远的地方去看什么风景呢。再说，他也知道，日本就这些地方，著名的景点早就写在教科书上，被读过好多遍了。

“真不明白那些爱旅游的狂热者的想法，整天跑去那些地方真的有意思吗？”相川对与自己一起刚从KTV回来的本多无意地抱怨着。

“那个的话，可能我多少能理解一点……”他们走进了一家快餐店，坐了下来，“前些天我就刚去旅游过。”

“哈？”在相川眼中，他的这位朋友并不是个户外派，“你去旅行了？去哪？”

“嗯？你有兴趣听么……”看到对方点头，本多开始了他的口述：

那是在三月初，天气刚刚开始回暖，我和爱花约好一起去箱根玩——她说她一直想去那里看看，所以我那几个星期才拼命攒钱，接了三份零工，真把我累得够呛……好在，钱是准备充分了，我从网上找了家旅行社，然后就决定了行程。

那天一早，我们就乘坐大巴向着目的地出发了。爱花那天穿着挺厚的白色衣服，白色绒裙和淡色靴子，还裹着一条红色围巾——简直就是只兔子，可爱极了。虽然这不是我们第一次出去旅行，但那种微妙的紧张感一直围绕着我，那种感觉怎么形容？嗯……明明是应该十分安心地坐在身旁，只要一互相对视，就立即心跳加速，有些——不能说那是‘不自在’，应该是有些‘兴奋’吧？到了车上，我们挑了最后一排坐了下来，因为那个位置既不会打搅到他人，也不会被别人盯着。爱花显得挺兴奋，她把行程表拿了出来，仔细地对了又对。

“我们才刚刚出发啊。”我当时就这么对她说着，爱花身子微微一怔，说：“我只是在提醒你，不要漏掉这些地方。”并且她又从包里翻出了几本地图，指着地图、用手在上面划着，“我们现在在这条公路上，接着，我们会通过这里，这条路上可以看见富士山，然后到达……”希望她没察觉到我没注意她说的话，尽管她表现得和一位专业导游没什么两样，但我真的没什么精力去听这个小天使的韵词了——其实更让我在意的是她的声音，而具体所吟唱的内容，我没在意。

大涌谷，那里是我们的目的地之一，知道那里有什么不？对，是温泉蛋。传说这里有个可以让人长生不老的温泉，但是人们却无法进入——因为水温太高了，进去就熟了，所以人们便把鸡蛋放进去煮。由于那温泉中富有极多对人体有益的矿物质，所以被煮熟的蛋但被称为‘长寿蛋’，还有

传说“吃上一个，便可延寿7年”。“可别太贪心啊，太过贪婪的话，传说就没效果了哟，所以每人最多只能吃两个！”爱花满脸神气地对我说，她那样子，仿佛很早前就知道这传说似的。那里的温泉蛋可是纯黑的，整个都是黑色的。听说是因为蛋壳的表面与水中的矿物质发生了化学反映。不过剥开那层黑壳，露出的还是那雪白柔嫩的蛋白。

这些黑色温泉蛋是那里的特产，每包500日元。虽说不贵，问题在后边——每包装有5个，当时我和爱花蘸着盐各吃掉两个后，望着剩下的一个有些拿不定主意，还不是因为那个“每人只能吃两个”的传说嘛！就这样，我们两个傻乎乎地站在雪地里，一边顶着寒风，一边忍受着浓浓的硫磺味（从某种意义来说，那味道也是温泉的特产）。过了好久，最后还是被我藏在衣服里给吃掉了。

雪下得很大，但其实并不是太冷。我和爱花在那个地方到处转了转，本来想乘索道，结果却因为风雪的原因停止运营了，我们也只得回到车上，前往下一个地点，富士山。其实这座活火山对人们的态度也挺有意思，她很少把自己的尊容拿出来给别人看，一般都会有一团环状的云围绕着她的颈部，有时，人们在天晴时远远看见她了，而到她的脚下，又发觉其躲进大雾中了。所以我当时就和爱花说了，天已经下雪了，先别说登山，恐怕，我们连见都无法见到神山了。“嗯……”爱花显然相当失望，她低头说着，“好不容易来次，真是可惜……”，“我们不也在春天看到了雪景了么？这可是十分难得的哦！”我尽量想让她好受些。

我们的车子依然前进着，这样的富士山之行不知道还会持续多久，爱花头靠着车窗，没精神地望着外面。“听！”我拉了拉她的手，“富士山之歌！”我那位仍有些失望的小公主略有些好奇地看着我，接着看了看车内——没有播放什么音乐。她转向我、正要问，我把食指竖在嘴前，示意让她不要作声，仔细听。“听、听到了！”爱花惊奇地说着，“好奇怪，这悠然的音乐不是来自扬声器，也不可能在山体上装上音箱，整天放啊？”我默默地笑着，待那段音乐结束才向她开始说明：“正如你所说，那音乐不是机器中传出的，并且在没有车经过时也不会奏响，这个可是关键哦！”我故意逗她，“福尔摩斯，你能解开这个谜吗？”，“呵呵，华生，”爱花发出甜甜的笑声，“这算是对我的挑战吗？好，让我想下，只有车经过这条路时，才能听得到这个……啊！难道是刚才那条路？用不同材料和不同表面形状铺成的路面，车轮碾压时所发出的声音就会不同，只要排列有序的话，就可以拼出一首曲子了！”

我告诉过你，爱花很聪明，我那么做完全是为了逗她开心，你看，即使我们在一禾目（注1）就折回，她也没之前那么沮丧了。山里天黑得很快，才下午4点，就已经看不清周围了。到达宾馆后，我们当然是美美地吃上一顿啦！除了基本的晚餐外，我们还点了生鱼片拼盘，说是盘，其实是一条用大龙虾头装饰起来的木船，我想想……里面有龙虾、三文鱼、雕鱼、旗鱼……还有一些我叫不出名字的鲜美鱼肉，爱花也十分喜欢那天晚上的料理。晚上，我们体验了当地的温泉——当然是男女分开的。那里的温泉虽说不是完全露天的，但也可说成是半露天的，巨大的落地窗外是一座别致的小亭院，并用木制围墙围住、将里面遮了起来。你可以想象得出，我当时坐在热水中，欣赏着外边漫天飞舞的雪花，慢慢地飘到地上，那夜里没有风，相当安静，除了水流汩汩声，我仿佛还可以听见雪花们落地的脚步声。但这不是最让人激动的，第二天早上，你猜怎么？我和爱花醒来后拉开窗帘，富士山居然如此清晰地呈现在我们的面前！我完全被她的英姿所折服，清晨的阳光，将其半个山峰映成橙红，蓝天中没有一丝雾气，就好象是被她认可了一样，平常一直围绕着她的那缕白雾也消失得无影无踪……

“你是说，你三月去了次箱根，不仅看到了雪景，哄到了女孩，还看到了富士山的近景？”相川打断了本多的回想，他有些讽刺地说：“伙计，什么时候去拍七点档啊？”

“喂，你别不信啊！”

“哼，上次我和你说我又找到传说的海滩（注2）时候，你不就这么对我说的么？”

注1：曾经一队僧人登山时、用油灯来照明。每当烧完一支灯后就休息，并将休息地点称为“禾目”。富士山共九禾目，一般正式登山都是从最高的九禾目开始，进行大约数小时的路程可到达山巅。

注2：游戏中旅行事件最难到达的场所。





经典的游戏不会因为时间而被人遗忘，即使当时我们没有玩，但过后拾起，也依旧会被其感动，本辑“自由谈”的第一篇稿件，便是《幽灵诡计》的玩后感；第二篇则是一个玩家的小故事，不经意间发现NDSL的L键坏掉后的小感慨，游戏并非生活的全部，但有游戏点缀，我们的生活会更加丰富多彩！

栏目主持：马修

文 乔乔

尤米艾尔，下辈仍是你的希塞尔

第一次接触巧舟的游戏，是他的“《逆转》系列”。但真正深入去体会的巧舟作品，却是《幽灵诡计》。

我个人比较喜欢《幽灵诡计》这个译名，其他如《幽灵欺诈》、《幽灵恶作剧》等，这些虽然是“Ghost tricks”的直译，但对于这部作品来说，已失掉它原本的风味了。

记得有一辑《掌机王SP》的光碟中，预告了《幽灵诡计》。那种独特的画风以及独特的人物造型，是在审美疲劳之时令人眼前一亮的出色游戏。但最吸引我的，是末尾处，皎洁而美丽的月亮前，系着红色围巾的黑色折尾猫，忧淡而寂寞的一声叫。



那次是擦身而过的邂逅，没想到的是，后来还有相见的机会。

第二次相见，已是《幽灵诡计》出中文版之时，仍是《掌机王SP》中放出的图片：“逆转之父又一力作……”哦，原来是巧舟的作品。

巧舟的“《逆转》系列”都是“没有后续周目的”，《幽灵诡计》也是，玩完了就完了，没有继续，没有二周目，干净利落。这样的结局，画出了一个温馨而令人满意的句号。

某一晚，晚上十一点，我打开了黑色的NDSL，就像那只黑色的猫，跃进去感受这部游戏。我并没有停止，每一次“保存”之后又“继续游戏”。共四个多小时，没有停歇，直到凌晨3点多，终于通关了。

最后知道了结局，那一刻的心情居然也



百感交集，结局无法预测，独特而完美。也许应了那句话：心本身，就不是能够准备好的东西……

“对于我来说，那是幸福的十年……可对于你却并不如此……”的确，我也无法理解，尤米艾尔，这十年来你在黑暗中的浮沉，那一丝光明，像是遥远的海市蜃楼，遥不可及。

此后，我又重新玩了一次，因为我还有不理解的地方。

“我去找尤米艾尔了。”

Ghost tricks,not just ghost tricks,but the destiny tricks。命运的沙漏，空间的始终，一切都昭示着它们的流逝与转动。死亡前的三秒的紧张感，“最后的更新”完成时的熟悉的声音，那是精心安排的心之旅行。

不知何时开始，我爱上了尤米艾尔——这个寂寞的男人，在黑暗而庸俗的世流中寻找一点“扭曲”的、“虚假”的光明，是否与我产生了共鸣？我不知。

真是命运的捉弄。

此后，我便喜欢画尤米艾尔的画像，只可惜我笨拙的画技，勾勒不出让他的忧愁或释怀。

不过关于剧情，我还是有点不明白——“我们又见面了，希塞尔！”然后出现“死者的世界”，希塞尔身上有陨石的射线，再加上十年不变的幼猫形象，便意味着当时的碎片是射入了希塞尔的体内。玖多当时也有说：“什么？小猫吗？呆在这里会受伤的！”陨石改变了路线后，碎片是插入（擦过？）玖多的腿部，但后来希塞尔是在草丛之后被玲奈抱出来的——是否我受《逆转》的影响变得多虑了？

以上是我作为一名普通玩家的感受，接下来便详细地解说我对每一个人的感觉。

关于卡巴内拉

小卡是一个挺喜剧的人物，跳着MJ般的舞步，配着愉悦的背景音乐，连打个电话也要耍一番动作。但不可否认，作为一名刑警，他是一位很聪明的人（玲奈对他的评价：天才）。在剧情中最能体现的就是送给玖多的怀表和射进尤米艾尔体内装有电波发射器的子弹，靠着这两样东西才寻到敌方的潜水艇。小卡恐怕是抱了必死的决心吧，连子弹都准备好了。不过说到小卡的舞，后来“蓝色衣服”也跟着跳的情景很有趣。另外还有看守室里跳舞的看守，我稍微学了一下那舞，大家也可以试试，老实说挺傻的……

关于玖多

剧情中的玖多是一位标准的父亲和勤奋的刑警，为人很淡定，无论是五年前的枪杀事件后还是入狱之后，就连死了之后也表现得很淡定。玖多和卡巴内拉共事至少也十年了，十年前他们各自的错误也许就是命运之匙。不过更“命运”的，恐怕是那块陨石碎片吧。

关于玲奈

玲奈作为女主角，是剧情发展的重要线索。关于玲奈这个角色，也许她不过是普通的一人，无论是在公园玩的女孩，还是朝着梦想奋力向上的刑警……仍是那块陨石碎片，如果不是碎片，玲奈也不会被卷进去吧。但玲奈的泪把尤米艾尔拯救了出来，这大概就是“平凡的感动”吧。

关于法务大臣一家

戏剧般、也是温馨的一家啊。法务大臣的动作挺生活化，把苦恼的形象完全表现了出来。当时在电话那一关，我怎么也不会想

到用灯来套夫人、接着阻止她的行动。不知各位有没有这样做，我就是挺傻瓜的，用灯来套人时如果套不中，那位夫人会很灵敏地躲开，我为此还逗留了不短的时间，那动作实在太有趣了。到了结局，法务大臣眉头不再紧皱，一家人其乐融融地聊天，艾敏开心地笑——这一幕真的很不错。

关于公园怪人

不知为何，我特别纠结这家伙，不过其实他是一个很善良的人，不论是死前还是死后，都为了“公园拒绝住宅化”而努力，其实他也是一个很可爱的人。虽然出场的时间并不多，算是为数不多的配角路人甲一名，但也靠了他才救了小小的嘉音吧……

关于法医老人

就是带着鸽子的那个，当初由于机关的原因，我还以为他是反派呢……这个老人挺尽责也很讲情义，毕竟很少有人会为了探求一个真相而放弃事业。后面有一段剧情是关于救这位老人的，也挺有趣。那是我第二次玩的时候，提前把地板盖与垃圾桶盖交换，此时尤米艾尔还未引爆炸弹，而老人已然安然地站在上面，汗颜……于是我很无奈地一直看着剧情，引爆炸弹后老人“莫名其妙”地掉了下去……

关于蓝面绑架犯

就是绑架了嘉音的那对男女，对于这两个路人乙丙其实是不太愿意提的。不过他们的死亡方式挺有趣也有点讽刺：炸保险柜，把20千克炸药当20克来用……

关于希塞尔

终于说到重点了……希塞尔，这只最终幸福生活在玖多刑警家中的黑色小猫，同时也作为主角带领了玩家感受也一夜的寻记忆旅程。它是整个剧情的主线，重要是理所当然的。

对于希塞尔来说，迷路的幼猫、幸福的十年……尤米艾尔把他称为“未婚妻”，也许这个字眼寄托了尤米艾尔小小的甜蜜愿望吧。然而，命运之轮艰难地转动，这一次不平凡的历程，改变了多少人的一切？



关于导弹

勇敢的小武士啊！为了保护嘉音和玲奈，甘愿苦等十年的优秀博美（巧舟的爱犬）。如此顽强的意志实在的令人佩服。导弹在剧中特殊的交换能力成为了主角寻找记忆时极为重要的力量。到了最后，希塞尔乘上导弹（注，此导弹非彼导弹）去追沉入大海中的尤米艾尔时，导弹依然选择留下，守护他的两位主人。然而，玲奈轻轻举手微笑：“去吧。”在返回尤米艾尔的十年前时，导弹用它的力量展现出了它的重要。

关于尤米艾尔

可怜的尤米艾尔，因为十年前的冤案，阴差阳错被卡巴内拉和玖多逼进绝境，逃到公园劫持了玲奈。由于命运的捉弄，又被天外的陨石碎片插入心脏死亡。此刻，他便拥有了神奇的力量。

寻回一段记忆需要多长时间？谋划一次复仇需要多长时间？释放一心仇恨需要多长时间？漫长的十年！这不是肉体的老逝，而是心灵漫长的煎熬！



十年谋划，十年变心，为的其实是想要一段简单的生活："我与他们，还有一个交易。那是完成报复之后，他们可以给我一具活生生的肉体，一个合法的名分，一个温暖的家庭，让我可以生活，然后老去……"

可惜机关算尽太聪明，终是被蓝皮人反着一棋，盗走陨石碎片——尤米艾尔，从此死去。

希赛尔，这缘分未尽的黑猫，返回尤米艾尔十年前，救了尤米艾尔。于是，重写这十年来萧瑟的命运。

十年里，努力地寻找，寻找光明，终是释然在玲奈的泪中，结束在希塞尔对月哀鸣的一张画中。

"尤米艾尔，我无法理解你的痛苦，但，如果来世，我仍是你的希塞尔。"

"谢谢你，希塞尔……"

尤米艾尔，下辈仍是你的希塞尔。



坏掉NDSL

文 杨志斌

我的NDSL的L键突然坏掉了。

也不稀奇，这台机子从买到现在快5年了，经历了我那么多的蹂躏能挺到现在也算很结实了。可让我意外的是，我竟然对这件事没有太大的反应，惟一的想法就是大概玩不了《王国之心》了。遥想当年我因为GAB SP的方向键出毛病而着急了一个礼拜的状态，真是唏嘘不已。

那个时候，自己的眼中真的只有游戏。那时我一个月看完10部机器人动画，就为了了解《机战》的剧情；那时我因为玩《火纹》，整个学期的数学课都没听，导致成绩一落千丈，自己却感觉挺值；那时我们为了出去玩游戏试过各种手段：翻墙，写假假条……不胜枚举；那时……那时游戏真的就是我生活的全部。

后来，不知从哪一天开始，我明白了读书的魅力，于是爱上了读书；我开始觉得女孩子真的很漂亮，于是我开始追求女生；我开始明白竞争的压力和社会的残酷，于是我开始奔波与发奋。不知不觉，游戏淡出了我的生活，虽然我仍然爱着游戏，但它对我已经没有那么大的吸引力了，游戏从我的全部变成了一个爱好。如今我的朋友们只知道我读书很多、在女孩子面前很会讨好、是个看似很明事理的人。但他们不知道，我曾那样疯狂，我也曾是游戏界的追风少年。

也许这就是今日的我不会很在意NDSL坏掉的原因吧，因为我已经没那么在乎了。现在很多人都说今天的游戏很无聊，从前的游戏多好玩。真的是这样吗？想想看，十年前的你有多少时间在游戏？今天的你又多少时间在游戏？事实上，游戏并没有越来越差，相反是越来越好了。但我们随着年龄的增大，遇到的事越来越多，能玩游戏的时间真的是越来越少了，所以我们才会觉得现在的游戏不好玩，因为我们没有深入地了解它，只是浅尝辄止……



其实我们不用太在意这些，俗话说，一山有一山之境。小时的我们玩游戏，有单纯的快乐；长大的我们，为了梦想去拼搏，有一种奋斗的充实感。如今游戏成为了生活中的点缀，也许这才是游戏该有的地位吧。

3DS已经发售，NGP也已公布，作为玩家我还是会买，游戏我也还是会玩。当然，它们也终归会有坏掉的那一天……只是不知那时的我会是怎样一番光景，又会有怎样一番感慨。






玩家点评



NDS 魔法奇缘

厂商：Disney 类型：ACT

评论人 看样板戏木头 评分 6

《魔法奇缘》的电影很好看，爱屋及乌，我就把NDS版的同名游戏也玩了。游戏充分扩展了电影的剧情，并且很好地利用了NDS的触摸功能。比如电影里大群动物帮着吉赛尔做婚礼服，到了游戏里就要搜集各种制衣素材，放到一个大木桶里，用触控笔使劲划触摸屏操纵木桶旋转来造衣服；又比如爱德华王子骑马找新娘的情节到了游戏中专门有触摸操纵爱德华王子骑马的游戏——总之，在游戏中吉赛尔需要各种动物朋友的帮助来展开游戏，而且截选电影中的一些对白也很有味道。游戏里甚至还增加了一些电影里没有的敌人，比如蘑菇啦，史莱姆啦，半人马怪等等。不过游戏中常常会因为吉赛尔的回忆，而使游戏从纽约的场景回到故乡，看过电影的玩家可能会觉得游戏情节比较拖沓。

整个游戏里，爱德华王子依然很MAN，吉赛尔则十分卡哇伊。只是每当爱德华王子打怪的时候总需要在触摸屏上点点划划，多少有点乏味。加上NDS的三维表现能力实在是差强人意，而游戏制作商偏要按正常人体比例给游戏角色建模，结果就是——难看，白白糟蹋了电影里二维动画和真人表演塑造的曼妙形象。





iPhone 涂鸦跳跃

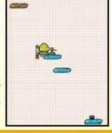
厂商：Lima Sky 类型：PUZ

评论人 Socksi 评分 8

作为一款清新涂鸦风格的游戏，它就像你平时笔记簿上随意画出来的人物，使你对其有一份亲切感。特别是我们那四只脚永不停跳的涂鸦"小人"，你会觉得它分外可爱。

这个游戏里有着各种各样的道具助你"一步登天"，但要是你为了一个道具而从"天堂"掉到"地狱"就不太好了——不过正是由于这些道具，让这个游戏的趣味和游戏性大幅增强，在枯燥的跳跃同时充满期待。除了以上这些，最近更新的几个版本更是增加了"变换风格"这一设定，甚至在游戏过程你会发现"小人"变得有趣极了。有些风格还会影响到难度，比如圣诞风格，就因为场景的黑暗和抑郁度大大增加而使难度提升。

有些不足的是游戏某些方面不大贴心。比如会有几个道具同时出现，你会因地形问题拿不到好的那个道具。有时随机地图会创造出一些你根本上不去的图，例如正中间只有一格，但上面却有个黑洞等着你，而且还没有第二条路……尽管有几个小缺点，但游戏总体上还是不错的，无论是喜欢什么游戏的玩家，在闲暇时都值得拿出来挑战一下。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

栏目主持 酷洛洛

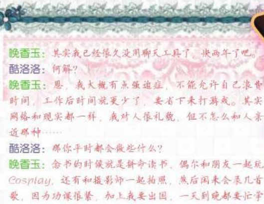
不知道同学们有没有上网看视频的习惯，相信这里对宅文化有点认识的同学们，都知道如ACFUN、BILIBILI等“宅视频”网站吧。本辑栏目酷洛洛将会为大家介绍一位在该圈内颇有名气的Coser——晚香玉。被她的萌音和舞姿所倾倒的男同学们可不在少数哦。



基本资料
姓名：晚香玉
年龄：秘密
身高：165cm
职业：记者
兴趣：看书、打游戏、写作、唱歌
生日：5月1日
星座：金牛座
性格：傲娇小恶魔
喜欢的动漫：最近的话，《魔法少女小圆》吧
喜欢的颜色：粉红色
喜欢的电影：最近是《黑天鹅》
喜欢的游戏：Gust《工作室》系列、《最终幻想》系列、RPG和恋爱养成类
喜欢的音乐类型：电波卖萌向、肖邦
喜欢的男生类型：哥哥系
口头禅：露

游俏小筑

晚香玉：在么？
酷洛洛：在，正在赶《地球防卫军2携带版》的攻略呢……现在可以开始访谈？
晚香玉：可以可以。
酷洛洛：那先稍微介绍一下自己吧，另外访谈不用担心冷场，我会主动问你的（笑）。
晚香玉：恩，虽然表面完全看不出来，但我就是一个怪叔叔心臭阿宅，属性是游戏宅外加偶像宅，还有美少女控……恩反正交给你啦=W=
酷洛洛：交给我……咳咳，好！
晚香玉：噗，你这个邪恶的人……





■晚香玉的人气微博。
（地址：t.sina.com.cn/nekohime）

晚香玉：其实我已经很久没用聊天工具了，快两年了吧。

酷洛洛：何解？

晚香玉：恩，我大概有点强迫症，不能允许自己浪费时间，工作后时间就更少了，要省下来打游戏。其实网络和现实都一样，我对人很礼貌，但不怎么和人亲近那种……

酷洛洛：那你平时都会做些什么？

晚香玉：念书的时候就是拼命读书，偶尔和朋友一起玩Cosplay，还有和摄影师一起拍照，然后闲来会录几首歌，因为功课很紧，加上我要出国，一天到晚都要忙学业的事……现在出来工作，晚上回去要不就打游戏，要不就看书，要不就看AKB，要不然就去健身房……

酷洛洛：话说你是什么时候突然变成宅圈的网络名人的？

晚香玉：如果你要说为什么在别人看来红，我自己也不知道，应该说很多都是因为ACFUN的功劳吧。其实我给人的印象可能会很高调，翻唱、拍摄、跳舞什么的，其实只是因为自己真的很喜欢萌啊这类什么的。我从小学开始就看漫画，最最喜欢猫耳美少女了！一直都梦想着穿这些衣服，跳自己喜欢的舞蹈，唱歌什么的，这样自己就会觉得很开心。或许是这种自娱自乐，不知不觉就受到了其他网友们的关注吧。

酷洛洛：貌似经常看见你自曝游戏。

晚香玉：现在有种不好的习惯，就是游戏要么不收，一收就收初回特典。最近买了《罗罗娜》、《托托莉》、《梅露露》、《魔界战记》、《AKB1/48 星恋之梦》……全是特典。

酷洛洛：额……最近编辑部就有两位同时惨遭AKB荼毒，一个喜欢小虎牙（板野友美），一个喜欢宅姐（指原莉乃）。

晚香玉：哈哈！虽然我是个女的，但其实对男人兴趣不高，更喜欢美少女。

酷洛洛：果然是大叔心……







酷洛洛：现在你也是一人在英国是吧。

晚香玉：恩……我想让自己多点经历，然后能够变得坚强起来，出国一直是自己的梦想，所以大学毕业后就来了英国念研究生了。现在是当记者。

酷洛洛：那你今后在学业和工作方面有什么目标呢？

晚香玉：估计不久我会回去念文学吧，我不太喜欢这种需要交际的工作。

酷洛洛：要做“文学少女”？

晚香玉：哈哈，我另外一个身分就是文学少女！我念的就是英文系里的文学，我成绩很好的哦。不过我真的不擅长交流，虽然能做得很好，但是其实很讨厌，我比较喜欢一个人呆着。死宅的通病我也是有的，只不过隐藏得比较好而已。

酷洛洛：你最近有玩什么掌机游戏呢？

晚香玉：我可是玩过超多游戏的，《MHP》算一个吧，恩……还有《流行之神》。

酷洛洛：你喜欢恐怖游戏？

晚香玉：看你指的是哪一类咯，《流行之神》不算恐怖吧，是那种科学和灵异夹杂，重点还是在人性吧。其实我在游戏方面挺傲娇的，一边说不喜欢，一边又玩了很多。另外我最近还通了《半罪少女》，喜欢到通了真结局。

酷洛洛：……打屁屁么？

晚香玉：啊哈哈哈，调教很有爱啊，我真的想打全CG（打滚）。

酷洛洛：……你不是一般的大叔心呢。

晚香玉：嘛，我都说了，我对男生没兴趣，美少女倒是兴趣很浓（掩面）。

酷洛洛：应该差不多了，又到这个的环节，最后跟读者说句话吧。

晚香玉：恩，惯例是说什么呢？

酷洛洛：不知道，我才主持过一次……

晚香玉：噗，那我想想……一直都很喜欢《掌机王SP》，能够上这栏目我很开心，未来也请大家多多指教咦（＜ゝω・）。

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现自己。

任务条件：请附带个人照片作品，例如Cosplay私影或艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观+以及少量稿费

联系E-mail：pgking@263.net



深圳的春天终于来了，但大城市很难感受到春天，尤其是深圳这种地处亚热带的城市，树木吐新芽的春天等特征完全没有。不管怎么说，天气回暖了人也会舒服不少，对我们这些掌机玩家来说，无疑又是外出的好季节，不管是春游还是聚会，我们都不会因为空间改变而离开游戏——这就是掌机，能够随时体验精彩游戏乐趣的掌机。

记忆棒插槽

某日和同学联机玩游戏，我用的是PSP-1000，他用的是PSP-2000，后来我给他拷存档，我对着他的机器抠了半天也没把记忆棒拿出来，后来才知道2000和1000的记忆棒插槽原来不一样。

北京 Shadow

阿鲁：NDS和NDSL的开机键也不一样，导致很多人都搞不清楚我那台老NDS该怎么开机。

马修：刚换2000时我也有相同的经历……说来阿鲁那宝贝机器是“掌机王”惟一还在服役的老NDS了。

胧月：“很多人”是谁啊？如果是“掌机王”部门的拉出去毙了。

伊娃：鲁叔，趁月姐姐不在，你快教我怎么开机。

阿鲁：你猜……

Arashi团饭

我最喜欢arashi啦，看到151辑的光盘，激动啊！话说想问掌机王的美编是不是有arashi团饭啊？这就是为什么我会写这张调查表的原因。

北京 和叶

白菜：目前没有将来会有的，我们急需有一个arashi团饭来对抗阿鲁这个AKB饭。

阿鲁：一个阿拉希饭站起来了，千千万万的AKB饭同样也站起来了，乌冬锅锅你说对不对？

乌冬：为什么话题的走向那么奇怪？

学校要发钱了！

太好了，学校终于要发钱了，好像每学期结束发600元，这样我就可以存钱买PSP了。可是我存得了那么多么？

扬州 李强

阿鲁：什么学校这么好啊？还发钱……我大学每学期结束都要给学校发钱的说……

白菜：看样子也不像是发的奖学金啊，难道是贵族学校？

马修：阿鲁送给学校的是……补考费？

只言片语 “阳光学园”？要好好学习一下。（福建 郭曜宇）

无语了

昨天帮同学带本《掌机王SP》，他拿到后上课就看，结果被老师发现。老师管他要时，他竟亲手撕了这本《掌机王SP》，对老师说："撕了我也不给您。"老师无语了。事后他对我说："我只撕了前几页，看，《MHP3》这块儿我都没撕。"然后我也无语了。

北京 Mr.0





乌冬：这是《MHP3》的胜利。

马修：你的同学确实够胆。这样挑衅老师真的没问题么？

白菜：典型的实用主义者。对于有收集习惯的读者来说，撕书是不可想象的。我宁愿将书交出去，下课再去做个检讨要回来……

阿鲁：或者不要了再去买一本。

被"守株待兔"

小弟在晚自修时，用PSP看动漫，老师忽从前门进入，故收PSP放于作业之下。久不闻老师之声响，乃取PSP复玩之，忽觉身后有杀气，收机略慢，小P已被一大手夺去，身后一句："吾等汝多时了！"方知老师一直在等我这只兔子撞树呢。

杭州 第六天魔王

白菜：老师也是从学生过来的，你太大意了。

酷洛洛：其实老师也是性情中人，想看你PSP里面那部动漫很久了。

马修：我高中时也遇到过这样的老师，自习课在教室里转一圈后，然后去教室后门扒眼。

巧克力

女朋友送了一大盘精装的巧克力，感动啊……不舍得吃。放到宿舍里，次日下午回宿舍，舍中五人一脸坏笑看着我……巧克力就剩下糖纸了……

天津 林倓立

阿鲁：太不厚道了，吃巧克力也就算了，还故意留下证据……

酷洛洛：好令人怀念的住校生活啊，以前住校时没少发生类似的事情，不过抢别人的情人巧克力确实太过分了，这是红果果的羡慕嫉妒恨啊！

乌冬：酷洛洛说得跟真的一样。

往上数，第三个

最近在玩《深爱》中文版，好喜欢爱花！要是现实生活中有一个像爱花一样的女生深爱着我就好了。期待我生命中的爱花的到来。

清镇 乱舞

阿鲁：我记得以前"掌门人"里有人炫耀他女朋友像爱花来着，由此证明现实生活中是存在爱花的，赶快拿着你的精灵球去捕捉吧！野生爱花GET だぜ！

苍穹：鲁叔每天晚上睡觉前对着AKB48挨个人挑选，然后说："XX，就决定是你了！"

酷洛洛：打开你手机的电话列表，往上数第三个发送示爱短信，说不定她（他）就是你的爱花。

白菜：MAYUYU我搞死你，我的第三个是才教授。

苍穹：我的第三个是电玩店的号码，无压力。

酷洛洛：如果你无法接受联系人列表的现实，那你可以考虑换成通话记录列表。

白菜：是响一声电话的未接来电，还不如才教授呢……

只言片语 换一种思维对待一个游戏，会有完全不同的体验。（徐州 小末）

关于NGP

期待其机能，抱怨其价格；人是矛盾的，索尼是可恨的；把机能加给核心的，把价格压在穷宅上——作为市井级掌机迷，我还是认为掌机就应像部掌机，别搞太多花样，否则会流失大众级玩家。

中山 仓麻

马修： 对于NGP大家的一致意见是机能很强，但价格……不过PSP刚推出的时候将近3000元，PS3刚发售时候也4000多，现在不是都在接受范围内了么。

机器坏了



初二面临分班，鸭梨太大了，于是找NDS发泄，结果发泄过度，L、R、Select键一口气全部报废，一气之下还把触屏弄坏了……请问小编们有没有把掌机弄坏的事？

深圳 岁月轮回

酷洛洛： 有弄坏的，但绝对没有这样弄坏的。

阿鲁： 酷洛洛经常弄坏掌机的方式是往机器里浇水。

苍穹： 在家用机上玩坏过不少手柄，尤其是当年MD上的《幽游白书 魔强统一战》，掌机倒是没坏过。

马修： NDS很无辜……其实最好的发泄方法是去健身房打沙袋，经济实惠无危险，当然也要记得戴好防具。

四格漫画·主动请缨









154辑读者调查之 厂商让你最不爽的某个或某类行为

任天堂有你的，游戏分《黑·白》就不说了，电影也不放过，太黑了。

北京 52Mika

Capcom的多平台跳槽！虽然也让我们在更多平台上了解更多游戏，只是既然做不到当初就不要许诺嘛！

广西 伍尔佳

跳票，说好什么时候发售又没在预定日发售。

乐昌 小朱

游戏不出官方中文的……

上海 约泉

1.开个坑，放个贴图或预告就没下文了；2.偷跑，钱没攒足就又来一个大作，让我何处借钱？3.个人私怨，等这么久，Xperia Play不支持PSP游戏！

南通 Glingal

不出续作狂出外传。

深圳 猫粮

随便弄个粗制滥造的动漫电影改编游戏骗钱。

广州 逵爷

圈钱行为太过严重的，如《轻音》限定版分五个卖，让我们K-ON饭情何以堪！

广西 黄璟璇

完全没有任何优化的移植&炒冷饭&区别不大的分版本。

汕头 Melmen

1.系列游戏一部比一部差；2.RPG剧情总有个坑不去填；3.帧数严重不足；4.素材爆率太低。

杭州 Ayano

1.游戏宣传与实际内容不符；2.非正常原因延期。

长春 萝卜

有些东西太难刷了！比如《MHP2G》中老山龙的天鳞。

苏州 SJ

马修： 这个调查的读者参与数量大大高于从前，可见大家不爽很久了。这辑被点名的一个是任天堂，《口袋妖怪》历代双版本不说，2010剧场版也分成两个版本；还有就是Capcom，关于独占的一次次出尔反尔。版面关系这辑先放这么多，下辑继续刊载大家的怨念，这辑没刊登下辑也有机会哦。

只言片语 虽然大多数同人游戏都没玩过，不过看了介绍会觉得有趣，主要是因为以前的老游戏玩过所以有共鸣。（桂林 小狗当佳）



每次拿出PSP来玩之前都要把正面外壳用柔纸巾擦一遍，收起来之前再擦一遍。唉，这该死的灰尘，我这该死的手汗！

杭州 朱建贤

苍穹：同为汗手玩家，就是玩RPG时也不例外。以前跟朋友们轮流玩时被数落过，所以打机时在手边放上纸巾成为习惯了。

乌冬：看来这位同学的游戏支出里还得加上买纸巾一项。

勘误&致歉

阿鲁

由于本人的疏忽，第155辑《掌机王SP》上第89页的图片全部重复，在此对关注此游戏和此篇攻略的读者表示由衷的歉意，以后一定加强校稿力度，杜绝这类错误再次出现在书上。

谜题149 从右到左

提问 将右侧的石像移动到左侧。

答案 答案见图。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

玩家画廊



南宁 ROOM-2012



马修：这个猥琐的兔子！



玉林 陈海松



马修：这些个猥琐的兔子！



石家庄 Lininter

马修：阿鲁擎3DS的这个姿势……是要搞爆破么？





重庆 霍特

马修：经过仔细鉴定，这个确实不是阿鲁大爆破的草图。

宁波 Zero

PokeMon for 3DS

马修：皮卡丘也闪亮亮地玩猥琐了。

你一言 我一语

我在《SP》上中过奖，但是没上过"掌门人"，好奇怪呢。（笑）

马鞍山 Rocketboy

马修：那我就成全你了，可以成全大家没上过"掌门人"的怨念，但中奖就不是马修我能成全得了的了……

我们班某人中奖之后很高兴，我看到就很不爽，于是乎我便写了一封，一定要中奖啊！

南京 蒙牛

酷洛洛：同学你这心态就不对了啦……虽然我不能决定你是否可以中奖，但让你上一辑"掌门人"还是可以的，祝你好运。

据说现在防盗措施做得很好，那以后要玩3DS、NGP是不是要准备很多银子啊。

徐州 刘丽洁

马修：当初PSP更号称最先进计算机几十年运算才可以破解，结果……尽管如此，经济允许的话，各位还是支持下喜欢的游戏的正版吧。

最近晚上常饿，老妈不给吃东西说会长胖，不明白，肚子与身材哪个重要？

贵阳 JS克星

马修：要是不吃晚饭，对你这个长身体的年龄来说是残酷点；但若是晚饭后加的夜宵，能忍就忍忍——最好还是晚饭时多吃点，不然吃夜宵可真的很容易长胖的。

153辑的专题《梦想照进现实》里没有《变形金刚》等作品，不过总体还是不错。

清远 ~D6

马修：《变形金刚》这些属于动画或电影改编游戏啦，所以没有收录。

153辑书变轻了，变小了，减量没减价。

湖州 斯介克汀

马修：其实是用的纸变了而已，不信这位同学看看页数，还是和以前一样的页数的。

为什么我们高考的时间在2012年？刚高考完就要面临……人生苦短啊

天津 4月星痕

马修：做好准备参加高考吧，要是2012没那啥再高考失败，以后是不是不好办了？

说实话，我真的不太喜欢三次元，果然二次元才是宅人们的基地啊！

天津 yzx

马修：（一本正经）你们不能总沉迷在那些看得到摸不着、生不了孩子做不了饭的二次元中啊！

由于某种原因，我家里堆起了50多张空白的回函，扔掉了很浪费，现在提倡低碳嘛。可以重新利用寄回给小编吗？期待回答。

中山 方浩俊

马修：寄回来的话邮费会是一笔不小的支出哦，这样吧，可以用来试试折纸，锻炼锻炼动手能力么……



■马修我折的猥琐纸鹤。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

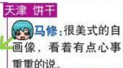
笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
一	127	自由谈	游戏的记忆	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
Chintty	114	自由谈	逆转裁判——那些难以忘却的女性角色	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
天梦露	151	玩家点评	初音未来 女歌手计划 2nd	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

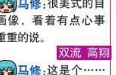
只言片语 期待《啪嗒嘭3》，快节奏的音乐打击让我爱上它了！（郑州 大个）



天津 饼干

马修：很美式的自画像，看着有点心事重重的说。



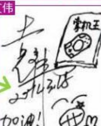




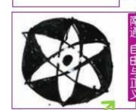
双流 高翔

马修：这是个……河童？

杭州 袁文伟



马修：画里最亮点的是袁文伟同学的艺术签名，很漂亮哦。



南通 自由与正义

马修：小时候总看到三个椭圆这么交织的图案，代表的好像是科学技术还是什么，唉，忘了。



哈尔滨 BLOOD

马修：立体囧人，为啥我联想到的是《立体绘图方块》。



阜阳 人间大炮

马修："虽然买不起3DS，但是还是要期待口袋"，希望3DS版《口袋妖怪》出来时大家都能买得起3DS。

用6角钱买到价值554元的游戏周边！

低价竞拍活动第5期再爆超低中拍价：0.6元！目前低价竞拍第7期正在火热进行！竞拍品为非常实用的北通MVP无线高清套装（市价：554元），欢迎大家都来试试你的智力+运气！



北通HDMI高清数字线

对应平台：XBOX360主机/PS3主机/PC主机/DV机/DC机/高清播放机



北通MVP球王2

零延迟无线手柄，六轴加速感应功能，内置锂电池

对应平台：PS3全系列主机，PC电脑主机



北通MVP特洛伊

零延迟无线手柄，柔和弹力方向键，智能省电

对应平台：PS3全系列主机，PC电脑主机

竞拍活动网址：jp.ucg.cn

第5期中拍人：网站会员——第18只色狼

中拍价：0.6元
真名：我是色狼不能留太多信息……
城市：深圳
QQ号码：我是色狼不能留太多信息……
EMAIL：我是色狼不能留太多信息……

对于有没有拍中大家还是抱着随缘的态度吧。我除了第一期和第三期没参加外其余三次都参加啦。虽然这次是很偶然的情况下中拍的，不过也非常高兴。

每6期中拍人：网站会员——格哈德

中拍价：4.5元
真名：梁国辉
城市：广州
职业：学生
QQ号码：948636858
EMAIL：ntikhaljjs745@126.com
照片（请在附件中加入）：不想公开

我刚开始参加活动，看了下说明没什么头绪，看见北通MVP无线高清套装市场价是554元，开始想写5.5元的，后来觉得太简单可能会相同就换成4.5，而且当时身上才剩下4.5元，太开心了，以后继续参加。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40、41、43辑、第62、63、65、67辑、第77、84、87～89辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～111、131～133、148、153～156辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、15～18、29、36～38、40、41辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》、《PSP专辑VOL.11》定价：28元。《PSP专辑VOL.12》定价：32元。《NDS宝典》定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》，定价12.00元。《卡牌·桌游》第7、9、10辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未收货到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 《轻音》27话出了，高考也只剩下81天了……。（河池 坏蛋xuan）



最近到处都春意盎然，编辑部前路两旁的花也开得很灿烂，小编我十分心痒决定近期出去爬山赏花，如此美好的季节不晓得读者朋友们有没有去踏青呢？闲话不多说下面让我们看一下本辑大家都有什么问题吧。

栏目主持：酷洛洛

我的小P是5.03系统的，每次玩《SD高达G世纪 世界》时，进任务第一回合不行动保存必死机，这是为什么呢？

东莞 Magic

貌似有部分5.03P4系统的同学也有和你相似的情况，建议尝试一下自行用ISO Tool将原版ISO打上ME631模块后再测试，实在不行的话则可以考虑升级至更高版本的6.20自制系统，其实现6.20的TN和PRO系统都是不错的。

★★★★★★★

滑杆不如从前好用了，自己乱动，轴心偏移。应该怎样清理才能使之回到中心并恢复灵敏？或者有其他的办法吗？

长春 萝卜

你可以自己拆开，试着紧一紧固定滑杆的螺丝。如果固定后滑杆还是乱动，那就只能更换了。作为低值易耗品，大多店家甚至不将滑杆列入保修范围。这里能建议的，只能是换耐用的原装滑杆，而且换新的后善待滑杆，避免玩家一激动机器就倒霉的情况发生。

★★★★★★★

金手指确实是大大地破坏了游戏的平衡性！某日……（中间省略N字）扯了半天，我只想问怎么用金手指截图？

贵州 于永川

这里以金手指CMF为例，打开金手指的功能界面后选择“选项设置”，在这里面有一个“截屏快捷键”，选择后就可以根据你自己的喜好来设定截屏的按键了，可以是单个按键，也可以是组合按键。

★★★★★★★

请问《SD高达G世纪 世界》吕布的专属机型需要哪台高达进行制造，还有哪台战舰移动力最强。

上海 Michael

把驾驶员的吕布乘坐在托鲁基斯（トールギス）上就可以了，这位读者不妨参考《掌机王 SP》154辑的134页。至于移动力最强的战舰，绝对是可以发动TRANS-AM SYSTEM的プトレマイオス2，赶路必备。

★★★★★★★

你好！我是PSP-3000的掌机爱好者，但因为许多原因，我的掌机说明书和随机光碟丢失了。现在我的掌机因为中了毒格式化一次后，玩什么游戏都玩不上了。下载了你们光盘上的游戏后一万就出现数据损坏或者版权信息不正确，请问这是什么原因呢？

广西 牛吉祥

从你描述的现象来看，这位军哥哥读者应该还在5.03官方系统的PSP吧，因记忆棒格式化后，原来的图片漏洞和自制系统都被删除，因为自然无法运行自制程序和游戏了。其实如今不妨直接升级为6.20或6.35官方系统（其余的高级版本切勿安装），再安装本辑光盘附送的6.20PRO或6.35PRO自制系统，之后就可以正常运行之前的游戏和自制程序了。

只言片语 PSP版《SD高达》已经一周目通关，图鉴收集率100%。感想：收集图鉴真是太X疼了。（上海 郑一帆）

为什么我的PSP-1000在无线联机模式下不能充电？麻烦了你们了。

湛江 程呈州

不用担心，正常的，在PSP-1000官方说明书上也写明了这一点："使用WLAN功能时将无法替电池充电"，PSP-2000和PSP-3000就改进了这一点，可以边联机边充电了。

美版3DS能玩所有日版游戏吗？因为便宜我想买美版，但是有想到万一以后有想入的日版游戏，又不能玩就……

重庆 杨浩楠

3DS游戏目前锁区，即日版机只能玩日版游戏，美版机同理，不过用3DS玩NDS游戏时是不锁区的。所以有购机打算的玩家务必慎重考虑。

我经常下载动漫到小P上，可又苦于找不到能看的格式，请问应该怎么办？

郑州 王豪

在电脑上用软件转成相应的格式再放入PSP即可。如果是不太擅长软件使用的玩家，推荐"格式工厂"，因为在里面选择"转到移动设备"后，会直接出现PSP可用的几种规格供玩家挑选，而不像一些转换软件需要自己设置细节。

请问《力量高尔夫》中学哪些技能比较好，我试了几个效果都不明显，小编能推荐一些吗？

Email 打瞌睡的皮丘

比杆赛的话，ロングヒッター一般是必备的，可以使击球距离增加，另外考虑到在长草区击球的机会也不少，ラフ◎也可以备一个。比洞赛则推荐威压感和マッチプー◎。

小编们可以告诉我这次PSP上的《Persona2 罪》和PS版有什么区别吗？本人之前玩过PS版，如果区别不大就不想玩了。

南京 给了碎钱

音乐、OP、角色插画经过重制，不过依然保留原版，可自行选择。画面、战斗系统、剧情都与原作相同，只不过在界面上有很小改变。完全原创的内容是自由任务"剧场模式"，这里可领取到支线任务，完成后获得报酬，今后厂商还会定期放出任务下载。


▲新角色三木素子。

玩《初音》和《DJ Max》把按键按得没弹性怎么办，能修吗？

东莞 张嘉杰

去电玩店换个按键胶垫即可，不贵也不复杂。

请教一下《异说 012 最终幻想》里蒂娜的使用心得。我很喜欢这个角色，但总是用不太好。

黑龙江 戴冉

虽然我不敢说自己用得很好，不过蒂娜的中心战术就是放最大蓄力的メルトン，然后以ホーリーコンボ抓对手回避。メルトン最好在对手的正上方使用，这样对手的视角会因为看不到陨石而难以闪避。メテオ可以确定追击ホーリーコンボ，但蒂娜大多数时候都在天上，所以大概知道下就行了。勇气攻击还可以装上ブリザドコンボ来防近身。HP攻击除了主力的メルトン以外，摸奖和防近身的トルネド也是必要的，感觉对手要冲过来就先放一个吧。基本思路就是"击倒对手→到对手上方放メルトン→ホーリーコンボ抓回避"这样重复。



《寄生前夜 第三个生日》里的安装文件什么的有什么用？会运行快一些吗？

广西 陈海松

使用媒体安装，把游戏文件安装到记忆棒中可以加快游戏的读取速度，而且非常明显……只对正版UMD有效。

最新的自制固件支持金手指Free Cheat吗？

浙江 SOCO

曾有一段时间6.35PRO自制固件会对FC出现不兼容，但如今的6.20TN/PRO以及6.35PRO自制固件对插件的兼容性已经有了很大的提高，使用当前最新版的两款自制固件都没有与金手指FC出现冲突，因此大可放心。

小编寄语

马修

◆父母在深圳住了近半年，还是回老家了，不免有点落寞……接下来，一方面尊重父母的信仰，一方面健康向上来让父母高兴。

◆《走向共和》里有一段令我印象深刻，梁启超去拜访因甲午海战而失势的李鸿章，请李鸿章取代爱新觉罗氏成为君主实行君宪。李鸿章的回答是："一代人只能干一代人的事。"

◆有的时候你觉得你做好事，但可能是在作恶，比如送钱给那些靠折磨拐骗来的儿童要钱的人，你的出发点可能是同情那些儿童，但结果却成全了那些缺德的家伙，会让更多的儿童沦落到这种境地。反之，一个不经意的举动，可能会做了好事。如上下班时，从汽车尾气弥漫的路边顺手接来广告传单，这其实就帮助了发单子的人——最起码让他少呼吸了点尾气。

LIKY

◆舅妈到深圳来玩，老妈带着她去锦绣中华，玩着玩着拍照一时忘形，把包丢了都不知道，里面有钱包、身份证、返程火车票等。过了半小时，三位大姐把包送到她手上时舅妈才回过神来，原来人家看了她包里身份证的相片认出了她，实在是神奇（幸好照片跟她本人还很像）。这年头，小偷、强盗固然有，但好心人还是更多的啊。

◆晚上看电视时，麦兜一边玩一边嘴里嘟囔，我听了半天才听明白，他竟然一直在说："这就是爱，这就是爱……"大汗，半天回过神来，他学的是电视上张杰的那首歌，真是个人才。

伊娃

■最近比较抽风，不仅喜欢玩血腥游戏，还迷上了iPhone上的第一款声控游戏《Pah!》，只是在家里玩就已经被扣上神经质的帽子了，不过它的确能让让游戏者玩得开心，更能让观者笑到肚子疼，甚至上瘾！

■这个月参加了好几场朋友的婚礼，其阵容可谓是一场比一场奢华啊！从华丽的舞台灯光到专业的司仪主持再到各种现场演出，请来的虽然不是明星大腕，但个个身怀绝技，唱歌跳舞、魔术杂技可谓无所不有啊，这到底是婚礼呢？还是曲苑杂坛呢？

乌冬

◆因为总是对着电脑显示器，不免有眼睛干涩的时候，可每次买来的眼药水都是用了一两次后便遗忘到角落，直到再次想用时却发现已经过了有效期，虽然几乎还是满的，但怕用了出问题还是不得不扔掉，实在有点可惜，这次已经不知道是第几次了。不行，下次一定要想办法用完……好吧，尽量……

◆《第2次机战Z》终于降临，竟然能在PSP后期玩到如此高质量的《机战》，真是泪目啊，仿佛又找回了玩《机战AP》时的那种感动，而且不出意外的话，这种感动还会再来一次。

Juxi（美编）

◆某人家那口子买六合彩中了二等奖，非常激动，打电话告诉我这个好消息，唠唠叨叨、语无伦次，开心得似乎要飘起来了。

◆运气来了真是挡也挡不住，霉运也一样。挤公交给扒了手机，离车门太近脚被狠狠地夹了几下，出门又不小心摔一跤，过马路明明很遵守交通规则也会差点被车撞死，嗯，是时候去庙里拜拜了。

阿鲁

■深圳果然是一个没有春天的城市，前不久还要关窗门盖被子御寒，这两天就已经热到需要开空调才能入睡了。不过仔细想想，开着空调依旧需要紧闭门窗和盖被子……还真是微妙啊！

■在本人九寸不烂之舌的强烈攻势下，某人终于还是把宁宁的粘土买给我了，在此表示感谢！接下来就是等AKB48的新单曲和新专辑到货了。

■突然想起来《幸运星》的蓝光BOX快发售了，看看卡里的存款，再想想一堆准备败的宝物……我还是先把《机战》通关了再说吧！

苍穹

◎休息日一口气读完了茂吕美耶的《战国日本》，从女性独有视角下笔的饮食篇和女性篇颇有新意，一些战国武将的逸闻趣事也是首次看到，总之用阿鲁的口头禅来说就是“有点儿意思”。

◎由于专栏要回顾《重装机兵 沙尘之锁》，找胧月借来了PS2，PS3则暂时被封箱入库了。听着那熟悉的“吱咔”读盘声，倒是让我回想起了大学宿舍的些许时光。

◎前一段接连遇到加班中停电的状况，虽然把用来写文的软件设置成了5分钟自动保存，但总是有些不放心。以前大学时一旦停电宿舍楼内就会惊起一片哀嚎“我还没有保存啊”，看来笔记本才是王道。

酷洛洛

@这几天把四月新番扫了一遍，最喜欢的莫过于《日常》和《斯坦因之门》。前者是本人一直在追的漫画作品，对京阿尼的改编素质非常满意；后者的PC版现在还装在自己的电脑上，至今已经不敢再玩了，怕自己剧透自己。在此强烈向各位推荐。

@过年前测了一下体重，决心要减一下肥，然而春节期间真正锻炼的日子并不多。如今再一次站到万恶的体重秤上，指针结果停留在那既熟悉又不敢正视的数字——无增无减。这时“侥幸”一词在我微微翘起的嘴角上表露无疑，同时心里又有着那么一点的失意，今天还是继续做俯卧撑吧……

胧月

★《机战 破界篇》出了，《P2罪》出了，还是同一天，这就逼我刚刚做出一个艰难的决定：工作时间玩《罪》，睡前的读书时间玩《破界篇》。

★Capcom的神秘倒计时大作《龙之信条》揭开纱幕，对本作还算颇有兴趣，《MH》虽然打不开欧美市场，老卡却还是孜孜不倦地锐意进取，可敬可佩。不过，我依然鄙视游戏厂商的“倒计时”。

★《数码恶魔传说》是我最喜欢的RPG系列之一，前不久入手的小说版《智子恶魔传说》由原作原案五代ゆう撰写，质量优秀，给广大FANS递上完美的文字版《DDS》。被某网络同好邀请协力翻译，遂投入几乎一整天时间尝试，发现只能翻译寥寥10页（原书是64开的小本），文笔也无法令自己满意，于是最终还是拒绝了她的好意。感谢抬爱，希望能早日看到精彩译本。（精神支持外加光速逃跑。）

白菜

□本辑最热门的游戏毫无疑问是《机战》。写下这段话的时候，乌冬锅锅和鲁叔已经拿起PSP在我的座位前开启最大音量开始游戏，而我还在含着泪赶《苍翼默示录》的攻略……他们俩绝必是故意的。

□最近除了《三国杀》外，接触了一下《风声》与《卡坦岛》这两款桌游。初步个人感觉，《风声》比《三国杀》更注重玩家间的尔虞我诈与相互配合，并不纯靠武将技能搭配来吃人；《卡坦岛》号称德国最强桌游，感觉像是一款《大富翁》，规则上并不复杂，不过在玩家间交涉的部分确实挺有真实感，也很花时间。如果说《三国杀》一局20分钟，那么《风声》大概15分钟，而《卡坦岛》则要3个小时以上。

□《魔法少女小圆》预计4月21日再开兼连续播放11、12话，撒花。

咕噜（美编）

◆小宝最喜欢玩挖沙了，每天都吵着要去小区门口花5元挖上一回，坐在那里一挖就是2个小时以上，到了吃饭时间都是连骗带哄的才回家。

◆周末天气不错，让小宝过足挖沙的瘾，决定带小宝去大梅沙海滨公园。到了那里一眼望去海边上挤满了人，黑呼呼的一片。第一次看到大海的小宝一脸激动……又见到望不到头的沙滩十分兴奋，大呼小叫，立马倒腾起他的挖沙工具埋头苦干了起来。

澄香（美编）

☆天气一开始转热就开始吃不好睡不好，还是冬天的被窝舒服。看来我的属性是冬眠类动物。

☆在网上看上某个喜欢的商品刚好搞活动，由于工作忙想着第二天再买。结果第二天一看都卖完了；第四天又上网看，结果发现了更优惠的活动，不过在第三天已经结束了。看来在网上买东西真的是要争分夺秒才行。



▶下班回家路上的风景。



吴丹　昵称：活不明白

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《初音》、《换装迷宫X》
地址：江西省南昌市青云谱区建设路370号47栋3单元102室
邮编：330025
Email：18970825662@189.cn
想说的话：活着本身可以什么都不为了，因为当我们思考这个问题的时候，已经在活着了。

刘常祺　昵称：三分的重骑

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《机战》、《尤歌朵拉同盟》、《马里奥与路易RPG》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区光芒街17号四单元202
邮编：150040
Email：LCQ3MINUTES@126.com
想说的话：写回函表时心情过于激动，字没写好请见谅！

沈丹　昵称：逸轩

性别：女　年龄：21
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《山脊》
地址：江苏省无锡市江阴青阳镇体育场路4幢201室
邮编：214401
想说的话：第一次写信，多多关照！

周宇坤　昵称：Shadow

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《梦幻之星》
地址：上海市虹口区九龙路515号2309室
邮编：200080
Email：zhou1065514192@163.com
想说的话：唉，又开学了……

陈紫园　昵称：汤圆

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：江苏省苏州市沧浪区桐泾南路717号三香福郡7幢102室
邮编：215004
Email：971943869@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

只言片语　尽管学习很累，但还是保留着对掌机的热爱。（淮安 Dark-wings）

陈科名 昵称：科名·C

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP、NDS、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《机战》
地址：黑龙江省双鸭山市尖山区新兴大街274号坤原勘察设计院
邮编：155100
想说的话：快乐游戏，快乐生活。

管嘉会 昵称：风之翼

性别：男 年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《COD》
地址：江苏省南通市通州区金沙镇虹南公寓6楼604室
邮编：226300
Email：1095876751@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

徐子豪 昵称：豪牛

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《逆转》
地址：江苏省南京市鼓楼区教工新村7幢24号502
邮编：210001
Email：386020669@qq.com
想说的话：我要飞，我要飞……

张庆庆

性别：男 年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：江苏省徐州市丰县欢口镇小张庙55号
邮编：221711
Email：695021567@qq.com
想说的话：哥是个传说。

向楚贤

性别：男 年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：很多
地址：广东省深圳市福田区天然居E栋1501
邮编：518034
Email：522397158@qq.com
想说的话：我是老玩家了。

陈红杰 昵称：帝释逆天

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《王国之心》、《寄生前夜》、《初音》
地址：福建省福安市莲池街余祠前巷1号
邮编：355000
Email：9375512995@qq.com
想说的话：高三——努力——明年——上大学——买3DS。

金一帆 昵称：Duck

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》
地址：江苏省常熟市虞山镇西庄街19号
邮编：215500
Email：634291568@qq.com
想说的话：我要中奖，我要中奖！

陈立明 昵称：阳光下的丸乌

性别：男 年龄：14
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《深爱》
地址：广东省广州市天河区茶山路263号809房
邮编：510640
想说的话：大家好，我是丸酱，我的QQ是934443217。

张蕴泷 昵称：Bill's

性别：男 年龄：22
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《黄金太阳》、《马里奥》
地址：江苏省无锡市滨湖区红山花园1-602
邮编：214000
Email：alexz89@163.com
想说的话：感谢《掌机王SP》给我一个写信的机会。

曾子晋 昵称：包子

性别：男 年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《塞尔达》
地址：辽宁省沈阳市宏伟区辽化高中二年八班
邮编：111003
Email：354143505@qq.com
想说的话：有NDSL的高二美女加我QQ吧。



栏目主持：白菜

最近游戏多得打不过来（死）……

异说 012 最终幻想

PSP 日版

ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

●道具抽取

在故事模式/自由战斗/通信对战模式中赢得胜利时，有一定几率得到对手装备的道具。与战斗生成不同的是，在战斗前的情报中无法得知获得的几率与目标。基本上获得的几率是偏低的，不过可以用以下手段提高获得的几率。

・装备提升道具抽取率的道具（盗贼の小手、シーフの帽子、“蜂蜜の色香”套装）。

・装备提升道具抽取率的饰品（モーグリのお守り、危うげな幸运）。

・装备提升LUK的饰品。

・在PP商店购入“アイテムドロップ确率アップ”。

・幸运日效果。

・敌人的强度不要在弱い以下（但是在普通以上也不会提高几率）。

●交换素材抽取

将【012】通关后，可以在PP商店买到“トレード素材のドロップ机能追加”。购入之后，在战斗中胜利就能获得对手所装备的道具、饰品的相应交换素材。比起用道具抽取直接获得装备品，有时候用交换素材抽取来集齐交换素材说不定还快些。



●利用自由战斗收集道具

进入战斗后，直到对手装备你的目标道具前不停地重新开始战斗。当对手装备目标道具后，战斗完结时选择再战，对手就不会改变装备。但要注意，专用装备或是一部分套装，如果不正常获得一次的话，对手也是不会装备的。

偷窃道具（道具抽取率+20%）

道具	对手	Lv	强度	战术
盗賊の小手	洋葱骑士	78	強い：カスタマイズ	何でもいい
	吉坦		とても强い	
	普莉修	71	最强	
シーフの帽子	任意可以装备帽子的角色	85	普通	极端



リボン道具（减少饰品的损坏率）				
道具	对手	Lv	强度	战术
スーパーリボン	任意可以装备リボン的角色	92	最强	何でもいい

套装"ダイヤの神秘"（效果：AP+100%）				
道具	对手	Lv	强度	战术
ダイヤバングル	洋葱骑士	75	普通	猛攻
ダイヤソード	洋葱骑士	75	普通	温存
ダイヤシールド	塞西尔	75	普通	猛攻
ダイヤアーマー	塞西尔	75	普通	猛攻
ダイヤベスト	塞西尔	75	普通	猛攻
ダイヤの发饰り	蒂娜	75	普通	战略

偷窃饰品（交换素材：ジェミニレシピ、こびとのパン、からくり部品）				
饰品	对手	Lv	强度	战术
危うげな幸运	吉坦	85	强い：カスタマイズ	极端
危うげな幸运	加布拉斯	85	弱い：カスタマイズ	极端

PSP 日版

梦幻之星 携带版2 无限

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

简易目标锁定表									
敌人Lv	1～9	10～29	30～49	50～74	75～99	100～124	125～149	150～174	175～200
光碟Lv	1～6	2～9	5～12	8～15	11～18	14～21	17～24	20～27	23～30

●双手射击系武器Lv30光碟获得法

射击武器	弹药	推荐任务	获得方法	职业	难度
长枪（ライフル）	パワーシュート	自由任务：飞来者の记忆	途中掉落	全职业	∞
	ヒットシュート	EX任务：マガシ抹杀计画	BOSS箱	枪手	∞
	ロングレンジシュート	自由任务：狂う珍兽	BOSS箱	枪手	∞
	セイブシュート	自由任务：梦幻の如く"森"	途中掉落	全职业	∞
	バスターシュート	交换任务：机械惑星の秘密结社	—	全职业	随玩家等级变动
散弹枪（ショットガン）	バラタ・バウガ	自由任务：幽谷に祀られし守り神	途中掉落	全职业	∞
	バラタ・ヒッガ	自由任务：星の伤迹	BOSS箱	枪手	∞
	バラタ・ロンガ	自由任务：雷兽の都	BOSS箱	枪手	∞
	バラタ・セイガ	EX任务：マガシ抹杀计画	途中掉落	全职业	∞
	バラタ・マガ	交换任务：机械惑星の秘密结社	—	全职业	随玩家等级变动
长弓（ロングボウ）	リキセイソウ	自由任务：狂信者の杜	途中掉落	全职业	∞
	キュウセイソウ	自由任务：修罗の谷	BOSS箱	法师	∞
	チョウセイソウ	自由任务：狂う珍兽	BOSS箱	法师	∞
	ユウセイソウ	自由任务：极限の大攻势	途中掉落	全职业	S、∞
	ゾクセイソウ	交换任务：机械惑星の秘密结社	—	全职业	随玩家等级变动
榴弹枪（グレネード）	ボンマ・バウガ	自由任务：夺われた破坏兵器	途中掉落	全职业	∞
	ボンマ・ヒッガ	自由任务：花吹雪く追走战	BOSS箱	枪手	∞
	ボンマ・ロンガ	自由任务：矿山防卫	BOSS箱	枪手	∞
	ボンマ・セイガ	自由任务：修罗の谷	途中掉落	全职业	∞
	ボンマ・バンガ	交换任务：机械惑星の秘密结社	—	全职业	随玩家等级变动
光线炮（レーザーカノン）	パワープリズム	自由任务：狂う珍兽	途中掉落	全职业	∞
	ヒットプリズム	EX任务：深绿の即兴曲"VR・ラフォン草原・C"	途中箱子	枪手	S、∞
	ロングレンジプリズム	自由任务：热带雨林の猪突兽	BOSS箱	枪手	∞
	セイブプリズム	EX任务：JUMP 邪王降临	BOSS箱	全职业	S、∞
	バスタープリズム	交换任务：机械惑星の秘密结社	故事模式全破后	全职业	随玩家等级变动
双短枪（ツインハンドガン）	パワーバレット	EX任务：深绿の即兴曲"VR・ラフォン草原・C"	途中掉落	全职业	S、∞
	ヒットバレット	EX任务：极幻の大攻势	BOSS箱	勇士	S、∞
	ロングレンジバレット	自由任务：雷兽の都	BOSS箱	战士	∞
	セイブバレット	EX任务：梦幻の镇魂曲"ステージ5"	途中掉落	全职业	—
	エレメンタルバレット	交换任务：机械惑星の秘密结社	—	全职业	随玩家等级变动

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

大家拿到这本《掌机王SP》时，《机战 破界篇》和《P2罪》应该都玩了一阵子了，这两款大作的攻略我们将在下辑呈献给大家。3DS的部分游戏经过小幅延期，目前《钢铁潜水员》、《死或生 次元》、《海贼王 无限航路SP》均再次确定了发售日，而任天堂本社的《塞尔达传说 时之笛 3D》和《星际火狐64 3D》也即将在不远的6月和7月与玩家见面。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

主机发售日：2011年2月26日

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年4月					
28日	十项全能3D	デカスポルタ 3D スポーツ	Hudson	SPG	5040日元
2011年5月					
12日	钢铁潜水员	スティールダイバー	Nintendo	SLG	4800日元
19日	死或生 次元	デッド オア アライブ ディメンションズ	Koei Tecmo Games	FTG	6090日元
19日	动物乐园 打造动物园吧！	アニマルリゾート 动物园をつくろう！！	MMV	SLG	4980日元
19日	幽灵行动 影子战争	ゴーストリコン シャドー ウォー	Ubisoft	SLG	6090日元
26日	海贼王 无限航路SP	ワンピース アンリミテッドクルーズSP	NBGI	A・AVG	6090日元
26日	超级黑鲈鱼 3D大战	スーパーブラックバス 3Dファイト	Starfish	SLG	5040日元
2011年6月					
2日	触摸！双笔运动	タッチ！ダブルペンスポーツ	NBGI	SPG	4800日元
2日	生化危机 佣兵 3D	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	Capcom	ACT	4800日元
2日	数独和3个谜题 Nikoli的谜题变化	数独と3つのパズル ～ニコリのパズルバラエティ～	Hudson	PUZ	3990日元
9日	钓鱼	FISH ON	Ascii Media Works	SLG	5040日元
16日	塞尔达传说 时之笛 3D（暂名）	ゼルダの传说 时のオカリナ 3D（暂名）	Nintendo	A・RPG	售价未定
23日	吃豆人与大蜜蜂 次元	パックマン＆ギャラガ ディメンションズ	NBGI	ACT	5040日元
23日	鱼之眼3D	フィッシュアイズ3D	MMV	SLG	3990日元
2011年7月					
14日	星际火狐64 3D	StarFox64 3D	Nintendo	STG	售价未定
14日	解放之剑 雷克斯	アンチェインブレイズ レクス	Furyu	RPG	6090日元
发售日未定					
未定	深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	NBGI	RPG	6090日元
未定	生化危机 启示录	バイオハザードリベレーションズ	Capcom	A・AVG	售价未定
未定	王国之心3D 梦中坠落	キングダム ハーツ 3D［ドリーム ドロップ ディスタンス］	Square Enix	A・RPG	售价未定
未定	雷电十一人GO	イナズマイレブンGO	Level-5	RPG	售价未定

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年4月					
21日	妖精的尾巴原创故事 激突！加尔迪亚大圣堂	Original story from FAIRY TAIL 激突！カルディア大圣堂	Hudson	FTG	5229日元
21日	战斗与收服 口袋妖怪打字	バトル＆ゲット！ポケモンタイピングDS	Nintendo	ACT	5800日元
21日	名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲	名探偵コナン 苍き宝石の轮舞曲	NBGI	AVG	5040日元
21日	东大将棋 名人战到场DS	东大将棋 名人战到场DS	每日Communication	TAB	5040日元
28日	美丽头巾生活2	きれいずきん生活2	Columbia	AVG	5040日元
28日	薄樱鬼 游戏录DS	薄樱鬼 游戏录 DS	Idea Factory	AVG	5040日元
2011年5月					
26日	红石DS 被红色意志引导的人们	RED STONE DS－赤き意志に导かれし者たち－	GameOn	RPG	5040日元
26日	财宝逸闻 机械遗产	トレジャーリポート 机械じかけの遺产	NBGI	AVG	5040日元
2011年6月					
23日	网球王子 抱紧！心跳竞争者 海山之恋	テニスの王子様 ぎゅっと！ドキドキサバイバル 海と山のLovePassion	Konami	AVG	5250日元
2011年7月					
14日	心之可可珑	ココロノココロン	NBGI	AVG	5040日元
2011年夏					
未定	恶魔幸存者2	デビルサバイバー2	Atlus	S・RPG	售价未定
2011年内					
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定



妖精的尾巴原创故事 激突！加尔迪亚大圣堂

4.21 ◆Hudson◆ACT◆5229日元



NDS平台“《妖精的尾巴》系列”第二作，简单明了的操作是该系列的一大特色，轻松使用各种必杀技轰杀敌人时爽快感十足。本作参战人数达到35人，并且游戏类型变成了4人乱斗型，地图上也追加了各种平台和道具，玩过《海贼王》乱斗系列游戏的玩家可以很快上手。



猛虎！高校暴力教师



4.21 ◆Spike◆A·AVG◆5229日元



由Spike制作的又一校园题材游戏，讲述的是原本为黑道的主角因某事件成为了学校的老师，并开始了对问题学生进行特殊教育的教室生活。游戏和“《喧哗番长》系列”比较类似，剧情方面则与《GTO》、《极道鲜师》这类热血青春校园系作品类似。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年4月					
21日	SNK街机经典 零	SNK アーケードクラシックス ゼロ	SNK Playmore	ACT	5040日元
21日	猛虎！高校暴力教师	ガチトラ！～暴れん坊教师 in High School～	Spike	A·AVG	5229日元
21日	S.Y.K 莲咲传 携带版	S.Y.K ～莲咲传～ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	最后的约定物语	最后の约束の物语	Image Epoch	RPG	6279日元
28日	啪嗒嘭3	パタポン3	SCEJ	MUG	4980日元
28日	少女爱上姐姐 携带版 两个姐姐大人	乙女はお姉さまに恋してる Portable 2人のエルダー	Alchemist	AVG	7329日元
28日	晨曦时，梦见兮	あさき、ゆめみし	Quinrose	AVG	5985日元
28日	冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮	エルミナージュOriginal 暗の巫女と神々の指轮	Starfish	RPG	5040日元
2011年5月					
12日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	AVG	6279日元
12日	心跳水浒传	どきどきすいこでん	Irem	AVG	6090日元
19日	奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	グングニル －魔枪の军神と英雄战争	Atlus	S·RPG	6279日元
19日	秋叶原之旅	アキバズ トリップ	Acquire	ACT	5670日元
26日	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	5980日元
26日	To Heart2 迷宫旅人	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	RPG	5040日元
26日	秋之回忆 誓约的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	AVG	6090日元
26日	预备出阵！恋战	いざ出阵！恋战	Quinrose	AVG	5985日元
26日	纯白交响曲 六角之花	ましろ色シンフォニー mutsu-no-hana	Comfort	AVG	6090日元
26日	出击！乙女们的战场2	出击！！ 乙女たちの战场2	Systemsoft Alpha	AVG	6090日元
2011年6月					
23日	荣耀同盟	グロリア・ユニオン	Atlus	S·RPG	6279日元
23日	高达回忆 战争的记忆	ガンダムメモリーズ 战いの记忆	NBGI	ACT	6279日元
23日	鹅妈妈童谣的秘密之馆	マザーグースの秘密の馆	QuinRose	AVG	5985日元
23日	斯坦因之门	シュタインズ・ゲート	角川书店	AVG	6090日元
30日	冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュIII 暗黑の使徒と太阳の宫殿	Starfish	RPG	6090日元
2011年7月					
7日	火枪手	マスケティア	Otomate	AVG	6090日元
14日	解放之剑 雷克斯	アンチェインブレイズ レクス	Fyryu	RPG	6090日元
21日	二世之契 回忆之端	二世の契り 想い出の先へ	Idea Factory	AVG	6090日元
28日	女王之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	S·RPG	6279日元
28日	世界第一无厘头恋爱 满堂红	世界でいちばんNG(だめ)な恋 ふるはうす	Boost On	AVG	6090日元
28日	日常（宇宙人）	日常（宇宙人）	角川书店	AVG	6090日元
未定	绯色的欠片 新玉依姬传承 未来的碎片	ヒイロノカケラ 新玉依姬传承 -Piece of Future-	Idea Factory	AVG	6090日元
未定	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄樱鬼 黎明录 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
2011年夏					
未定	最终幻想 零式	ファイナルファンタジー 零式	Square Enix	RPG	售价未定
未定	圣骑战史	グランナイツヒストリー	MMV	RPG	5229日元
未定	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G	Capcom	ETC	售价未定
未定	J联盟 创造球会7 欧洲加强版	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ 7 EURO PLUS	SEGA	SLG	售价未定
未定	战国BASARA 群雄编年史	战国BASARA クロニクルヒーローズ	Capcom	ACT	售价为定
未定	尸体派对 影之书	コープスパーティー Book of Shadows	5pb.	AVG	售价未定
未定	写真女友	フォトカノ	角川Games	SLG	7140日元
未定	死神与少女	死神と少女	Takuyo	AVG	售价未定
未定	上坡旋风 携带版	さかあがりハリケーンPortable	Alchemist	AVG	7140日元
未定	某科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	角川Games	AVG	6279日元
未定	白衣性恋爱症候群	白衣性恋爱症候群	Cyberfront	AVG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台



10款热门新作最新官方影像

- To Heart2 迷宫旅人
- SNK街机经典 零
- 猛虎！高校暴力教师
- 数独和3个谜题 Nikoli的谜题变化
- 秋之回忆 誓约的记忆
- Persona2 罪
- 生化危机 佣兵 3D
- 英雄传说 碧之轨迹
- 斯坦因之门
- 名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲

最新发售游戏影像直击

新作特搜队

- 力量高尔夫
- 御姐武戏 特别版
- 苍翼默示录 连续变换II
- 地球防卫军2 携带版



口袋特企

《异说 012 最终幻想》新角色演示MV



随盘附送

PSP ISO

- 苍翼默示录 连续变换II
- 地球防卫军2 携带版

NDS ROM

- 口袋妖怪 黑（汉化版）
- 口袋妖怪 白（汉化版）
- 毁灭公爵 临界质量

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《幻想传说 换装迷宫X》OST等着你。

热血最强

《太空战斗机 爆裂》极限高分视频（上）



新动一刻

- 花开伊吕波
- 斯坦因之门

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《苍翼默示录 连续变换II》演示的挑战模式中，影像里总共演示了几个角色的连技？

A.3个 B.4个 C.5个



3名

PEGA 精美游戏周边


破坏吧，这个混沌的世界！
下辑重头攻略
系列诞生20周年纪念作品
第2次スーパーロボット大戦Z
破界篇



传说系列编年史

192页全彩16开+原声音乐集

带给全球无数玩家感动和快乐的“《传说》系列”至今已经走过15个年头，作为15周年纪念专刊的本书对该系列走过的漫长历程进行完全回顾。从故事、世界、系统、角色等四个方面对所有作品做详细解读，此外还收录了插图、剧本、访谈以及从未公开的设定资料等诸多情报，为您全面展现《传说》系列15年的精彩历史。





·历史
从首款作品《幻想传说》到15周年纪念作品《无尽传说》，对全系列作品进行回顾！外传作品也尽在掌握，完整历史在此集结！

·图像
海报、海外版封面、SD角色和秘奥义特写等各种视觉资料大公开！

·创造者
独家专访系列制作人吉积信与人物设定藤岛康介、猪股睦实，为您展现人气角色的诞生秘闻，此外还特别收录两位设定师当场绘制的人物插图！

·档案
首次公开从NBGI资料室中发掘出的系列初期开发资料！

4月21日 全国上市

《怪物猎人狩猎志》 VOL.10

16开全彩24页 双DVD

怪物猎人专门志
双DVD收录海量影像

本辑《怪物猎人狩猎志》附送双DVD，收录多达3个小时的精彩视频，除了有众多达人玩家的高超演示视频外，还有《MHP3》中一些另类打法和秘技演示，包括“揭秘——探索《MHP3》的隐藏世界”、“卡位大全——另类杀怪方法探秘”、“《MHP3》之侏罗纪公园”等，此外还特别收录东京电视台的人气狩猎节目——“一起狩猎吧！”的多期精彩节目，敬请期待，本辑DVD附送硬盒包装，方便读者收藏。

4月下旬 全国上市！

ISBN 978-7-89476-621-2
9 787894 766212
本手册随盘附赠不能单独销售
ISBN 978-7-89476-621-2
掌机王雨水光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）